



GUIA DA MEDIAÇÃO

1. APRESENTAÇÃO

Olá!

Este é o **Guia do(a) mediador(a) do Faisca!**

Aqui você encontrará orientações para apoiar a condução do jogo, sugestões para estimular a participação das e dos jogadores e referências que ampliam o repertório sobre escrita de projetos culturais. O Guia foi pensado como um apoio prático para que a experiência do Faisca aconteça de forma colaborativa, reflexiva e formativa.

Mais do que conduzir regras, a pessoa mediadora desempenha um papel fundamental no processo: **cria condições para o diálogo, a escuta e a construção coletiva de conhecimentos.**

Além disso, este guia apresenta boas práticas para promover a participação de pessoas com deficiência ou com diferentes necessidades de apoio, contribuindo para que o jogo seja uma experiência acessível a todas e todos.

Isso porque no Faisca, a pessoa mediadora também atua como promotora de acessibilidade do jogo, exercendo funções de apoio, adaptação, mediação comunicacional e acompanhamento das e dos participantes, sempre que necessário. Nesse sentido, sua atuação envolve observar o grupo, ajustar ritmos, explicar elementos visuais, apoiar compreensões e garantir que todas as pessoas possam participar plenamente das dinâmicas propostas.

Tendo em vista o papel do mediador, sugerimos que esse Guia seja estudado após a leitura completa do **Manual de Regras do Faisca**, do **Manual de Regras com Acessibilidade** e do **Mapa**, para que a mediação esteja articulada com as orientações dos demais manuais do **Faisca**.

Este material não deve ser entendido como um roteiro rígido, mas como um conjunto de orientações flexíveis, que podem -e devem - ser adaptadas aos diferentes contextos, territórios e perfis dos participantes. Também serve como uma preparação para a mediação e/ou como livro de consulta durante o jogo, auxiliando com referências ou exemplos.

Boa leitura!

2. QUEM PODE SER MEDIADORA OU MEDIADOR

A pessoa mediadora do Faisca deve possuir conhecimentos aprofundados sobre escrita de projetos culturais, compreendendo as dinâmicas e exigências de editais, bem como referências concretas de projetos já realizados. Esse repertório é fundamental para oferecer exemplos práticos que ajudem as e os participantes a construir suas ideias e entender os elementos trabalhados em cada fase do jogo.

Além do domínio técnico, é essencial que a pessoa mediadora tenha uma postura empática, acolhedora e atenta a escuta. Seu papel é facilitar a experiência coletiva, garantindo que todas e todos compreendam o funcionamento do jogo e tenham segurança para compartilhar opiniões, dúvidas e experiências durante as discussões e reflexões propostas.

Isso tem a ver com observar as reações do grupo, valorizar saberes prévios e reconhecer as diferentes trajetórias e conhecimentos presentes entre as e os participantes, contribuindo para a criação de um ambiente de confiança, troca e colaboração.

Também é importante que a pessoa mediadora tenha um perfil comunicativo e dialógico, com capacidade de explicar conteúdos de forma nítida e acessível, conduzindo conversas com calma, sensibilidade e respeito aos diferentes tempos de participação.

Como dito anteriormente, a mediação do Faisca também está relacionada à promoção da acessibilidade. Desta forma, quem assume este papel deve se atentar às medidas assistivas apresentada ao longo do Guia, bem como oferecer apoio e fazer ajustes conforme a situação de cada jogo.

Por fim, espera-se que a pessoa responsável pela mediação tenha disponibilidade para acompanhar os desdobramentos do processo, apoiando a continuidade da construção dos projetos iniciados durante o jogo. Por essa razão, recomenda-se que o Faisca seja utilizado como complemento de um processo formativo mais amplo, integrado como uma ferramenta dentro de uma jornada maior de aprendizagem.

FUNÇÕES DA PESSOA MEDIADORA NO FAÍSCA

- Apresentar o jogo, seus objetivos e expectativas;
- Explicar as regras e funcionamento das fases;
- Preparar o ambiente e organizar os materiais;

- Conduzir a dinâmica e manter o ritmo das atividades;
- Esclarecer dúvidas ao longo do jogo;
- Verificar continuamente a compreensão do grupo;
- Facilitar o diálogo e incentivar a participação coletiva;
- Valorizar os saberes e experiências das e dos participantes;
- Apoiar reflexões e processos de tomada de decisão;
- Traduzir conteúdos técnicos em linguagem acessível;
- Estimular as diferentes formas de participação e contribuição.
- Incentivar e acompanhar a continuidade do desenvolvimento dos projetos após o jogo, quando possível;
- Conduzir ou acompanhar processos formativos decorrentes ou paralelos ao uso do Faisca;
- Garantir acessibilidade e inclusão.

3. COMO REALIZAR A MEDIAÇÃO ACESSÍVEL NA PRÁTICA

A pessoa mediadora é responsável por criar condições para que todas as pessoas compreendam, participem e contribuam ao longo da experiência do jogo. A mediação acessível não se limita à presença de participantes com deficiência. Ela deve ser incorporada como prática permanente de condução do Faisca.

Para isso, recomenda-se observar três dimensões:

1. Tornar visível o que é visual

Descrever oralmente elementos gráficos, imagens, cores, posições no tabuleiro e movimentos realizados durante o jogo.

2. Tornar compreensível o que é complexo

Explicar termos técnicos em linguagem simples, oferecer exemplos concretos e verificar continuamente a compreensão do grupo.

3. Tornar participativo o que é coletivo

Garantir diferentes formas de participação: fala, escrita, áudio, apoio entre participantes e tempo ampliado quando necessário.

Para isso, deve-se:

- Ler em voz alta os conteúdos e elementos do jogo sempre que necessário;
- Realizar audiodescrição dos elementos visuais;
- Observar e atender necessidades específicas das e dos participantes;
- Assegurar condições de acessibilidade no ambiente;
- Adaptar estratégias de mediação conforme perfil do grupo;
- Promover uma participação inclusiva, respeitando diferentes tempos e formas de expressão.

AUDIODESCRIÇÃO NA MEDIAÇÃO DO FAÍSCA

A audiodescrição consiste em transformar informações visuais em linguagem verbal objetiva, permitindo que pessoas com deficiência visual acompanhem plenamente a atividade.

Sempre que houver elementos visuais relevantes, a pessoa mediadora deve descrevê-los antes do início da interação.

Passo a passo recomendado

1. Contextualize

- O que está sendo apresentado;
- Onde está localizado.

2. Descreva objetivamente

- Formato;
- Cores;
- Organização espacial;
- Textos visíveis.

3. Explique a função

- Para que serve aquele elemento no jogo.

4. Pause para perguntas

- Verifique se a descrição foi suficiente.

Evite:

- interpretações subjetivas (“bonito”, “legal”);
- excesso de informações irrelevantes.

Vamos de dicas?

Modelo de audiodescrição para o Faísca:

“Sobre a mesa há três tabuleiros retangulares, de cores diferentes (amarelo, azul e vermelho). Cada tabuleiro corresponde a uma fase do jogo (Acende! Reflete! e Chama!). Ao lado de cada tabuleiro, estão cartas organizadas em pequenos montes. As cartas possuem cores diferentes que indicam a qual fase do tabuleiro pertencem.”

BOAS PRÁTICAS DE MEDIAÇÃO ACESSÍVEL

Participantes com deficiência visual

- Ler cartas e conteúdos sempre em voz alta;
- Avisar mudanças no tabuleiro;
- Nomear quem está falando;
- Evitar apontar sem verbalizar (“aqui”, “ali”).

Participantes com baixa visão

- Garantir iluminação adequada;
- Aproximar materiais quando necessário;
- Evitar leitura rápida.

Participantes com deficiência intelectual

- Usar frases curtas e diretas;
- Fazer uma instrução por vez;
- Confirmar compreensão sem constrangimento;
- Oferecer escolha sobre leitura ou apoio.

Participantes neurodivergentes

- Explicar antecipadamente etapas da atividade;
- Informar tempo aproximado das ações;
- Permitir pausas breves.

Vamos de dicas?

Caso o seu contexto de uso do Faísca não conte com a presença de um intérprete de Libras, é possível recorrer a aplicativos que realizam essa mediação. Um exemplo é o Hand Talk, que pode ser instalado no celular e traduz automaticamente as falas para a Língua Brasileira de Sinais.

<https://www.handtalk.me/br/aplicativo/>

Importante: Lembre-se de que cada pessoa é única. As dicas e orientações aqui apresentadas são apenas referências que podem auxiliar a mediação, mas não substituem a escuta, o diálogo e a qualidade das relações humanas, fundamentais para promover uma inclusão efetiva e sensível.

Vamos de dicas?

Para não esquecer: regra dos **3D** da mediação acessível

Descrever – o que é visual

Descomplicar – o que é técnico

Diversificar – formas de participação

Para uma acessibilidade mais efetiva, como indicado no **Manual de Regras**, sempre que houver disponibilidade recomenda-se a presença de uma segunda pessoa mediadora para prestar apoio. Ela poderá auxiliar na organização dos materiais, na leitura de cartas, no acompanhamento individual de participantes e/ou no suporte a demandas específicas de acessibilidade.

4. COMO O JOGO PODE SER USADO

O **Fáisca** foi concebido como uma ferramenta de facilitação voltada tanto à apresentação quanto à fixação de conteúdos, contribuindo para que integrantes de coletivos e instituições ampliem sua compreensão sobre projetos e editais de forma acessível e prática. O jogo valoriza o repertório prévio das e dos participantes, ao mesmo tempo em que amplia referências sobre processos, ideias e linguagens recorrentes no universo dos editais.

Além disso, o **Fáisca** oferece um ponto de partida para a transformação de ideias em projetos estruturados, estimulando a organização do pensamento, a reflexão coletiva e a construção colaborativa de propostas. Por esse motivo, recomenda-se que sua aplicação esteja, preferencialmente, inserida em um processo formativo mais amplo, potencializando seus efeitos e permitindo maior aprofundamento dos conteúdos trabalhados durante o jogo.

O **Fáisca** é feito para pessoas que integram coletivos ou instituições, com pouca ou nenhuma experiência na escrita de projetos para editais. Pode ser jogado tanto com participantes de diferentes coletivos ou instituições quanto com integrantes de um mesmo coletivo/instituição.

É importante que a pessoa mediadora saiba equilibrar os diferentes perfis presentes no grupo (participantes com pouca experiência e participantes totalmente iniciantes no universo dos editais), alinhando expectativas e incentivando a troca de conhecimentos. É interessante que participantes mais experientes apoiem os demais, favorecendo um ambiente de aprendizagem colaborativa e horizontal.

O **Fáisca** é composto por três fases: **Acende!**, **Reflete!** e **Chama!** Essas fases podem ser jogadas em sequência ou de forma independente. Elas possuem as seguintes finalidades:

Acende!	<ul style="list-style-type: none">• Estimular a criação livre de uma ideia de projeto;• Ampliar o repertório e o vocabulário de possibilidades de ação;• Materializar algo já pensado de forma estruturada.
---------	---

<p>Reflete!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar uma autoavaliação do coletivo/instituição sobre o seu contexto de atuação; • Identificar a capacidade de execução de projeto dos(as) participantes. • Identificar o tipo de edital mais adequado para cada coletivo/instituição.
<p>Chama!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dar continuidade à construção da ideia de projeto diante das limitações e exigências de um edital; • Trabalhar com cenários fictícios para simular desafios reais; • Dialogar sobre situações recorrentes na escrita de projetos; • Apresentar sugestões de boas práticas; • Ampliar o repertório de vocabulário e elementos essenciais para elaboração de projetos.

5. POR QUE JOGAR O FAÍSCA?

O acesso aos editais de fomento à cultura nem sempre é fácil, simples ou acessível. Para muitos coletivos e instituições, especialmente aqueles que atuam em territórios periféricos, comunitários e vinculados às culturas populares e tradicionais, os editais aparecem como caminhos marcados por exigências formais, linguagens excessivamente técnicas e regras pouco alinhadas com o fazer cotidiano da cultura.

Ainda assim, os editais seguem sendo uma das principais portas de acesso a recursos, reconhecimento e continuidade de ações culturais. Compreender sua lógica, seus critérios e seus percursos é parte fundamental para o trabalho no setor cultural.

Soma-se a este cenário o fato de que muitas formações disponíveis ainda são excessivamente técnicas e distantes dos repertórios culturais e das experiências cotidianas dos coletivos e instituições. Como resultado, observa-se uma

dificuldade de apropriação desses conteúdos, o que reforça uma desconfiança histórica em relação à submissão a editais, frequentemente percebidos como processos que podem comprometer a autonomia e a identidade cultural dos coletivos. Essa percepção não é infundada: ela se insere em um contexto mais amplo de marginalização, no qual o acesso a recursos costuma vir acompanhado de restrições, alimentando a ideia de que o financiamento é uma concessão, e não um direito cultural.

Nesse contexto, a **AIC - Agência de Iniciativa Cidadãs**, que atua há mais de 30 anos junto a esses coletivos e instituições, desenvolveu, especialmente nos últimos anos, diversas ações de formação em escrita de projetos. Assim como em outras iniciativas da organização, estas formações priorizam metodologias colaborativas e materiais acessíveis, buscando superar uma lógica exclusivamente expositiva e constituir espaços de troca, nos quais diferentes saberes dialogam e produzem conhecimento coletivamente.

O **Faisca** surge, portanto, como um esforço de sistematizar essas práticas em uma ferramenta formativa replicável, colocando no centro do processo a experiência prática e coletiva. A proposta é criar um ambiente seguro para experimentar, errar, trocar experiências e construir aprendizados, fortalecendo iniciativas alinhadas às realidades das e dos participantes e ampliando sua possibilidade de acessar recursos.

Mais do que ensinar diretamente a escrever um projeto, o **Faisca** busca promover uma compreensão ampliada sobre todo o processo que envolve a escrita de projetos para editais. Ao longo da dinâmica, as e os participantes entram em contato com boas práticas, limitações, critérios de avaliação e diferentes circunstâncias que podem facilitar ou dificultar o desenvolvimento de uma proposta. Este entendimento é fundamental porque qualifica a relação dos participantes com os editais, mesmo quando eles não são os responsáveis diretos pela escrita. Ao compreender como o processo funciona, tornam-se mais preparados para contribuir de forma crítica e estratégica, apoiar a construção coletiva e tomar decisões mais conscientes dentro de seus coletivos ou instituições.

Além disso, o **Faisca** destaca a importância das redes de apoio, das parcerias e da diversidade de saberes que sustentam o campo da cultura, reforçando a dimensão coletiva da criação e da realização cultural. Assim, o jogo não só fornece as bases de um projeto em potencial; ele contribui para fortalecer de vínculos, valorizar trajetórias e construir conexões que podem se desdobrar em futuras práticas e percursos.

6. AMBIENTAÇÃO

Ambientação é a forma como o espaço é organizado para favorecer a participação, a concentração e a troca entre os envolvidos. Um ambiente bem-preparado contribui para que as pessoas se sintam acolhidas, compreendam melhor a dinâmica proposta e consigam se engajar de forma mais ativa e produtiva ao longo do jogo.

Recomenda-se que o **Faixa** seja realizado em uma mesa ampla, que permita a disposição confortável do tabuleiro das três fases, das cartas e dos demais materiais. As cadeiras devem ser organizadas de modo que todas as pessoas presentes se posicionem ao redor da mesa, visualizem os elementos do jogo e interajam confortavelmente.

Se o grupo não tiver uma mesa grande, o tabuleiro e as cartas podem ser dispostos no chão e as e os participantes devem sentar-se em volta.

É importante disponibilizar canetas ou lápis para anotações, considerando que o jogo envolve momentos de reflexões, registros e compartilhamento de ideias ao longo da dinâmica.

Na medida do possível, o ambiente deve ser silencioso e livre de interferências externas, como ruídos excessivos ou interrupções frequentes, preservando a concentração do grupo e a qualidade das discussões. Como se trata de uma atividade baseada na escuta, no diálogo e na construção coletiva, um espaço tranquilo favorece o envolvimento das e dos participantes e o aprofundamento das reflexões.

PENSANDO NA ACESSIBILIDADE

Cabe à pessoa mediadora observar previamente as condições do espaço e realizar os ajustes necessários para garantir o conforto, acessibilidade e participação equitativa de todas e todos.

Boas práticas para acessibilidade

- O local deve ser bem iluminado, garantindo conforto visual para todos os participantes.
- Sempre que necessário, deve-se assegurar espaço adequado para circulação de cadeiras de rodas, com áreas livres e de fácil acesso. A mobilidade de todas as pessoas deve ser garantida.

- A altura da mesa também deve ser compatível para pessoas que fazem uso de cadeiras de rodas, permitindo que alcancem o tabuleiro e os demais materiais do jogo com autonomia.

Para preparar o jogo, deve-se organizar o tabuleiro sobre a mesa, juntamente com os baralhos correspondentes à fase que será jogada em cada encontro, garantindo que todos os materiais necessários estejam acessíveis aos participantes.

Caso a proposta seja jogar o Faísca completo, recomenda-se colocar os tabuleiros das 3 fases na mesa, de modo que as e os participantes possam visualizar o percurso integral da atividade. Isso também permite que retomem os conteúdos e as experiências já foram abordados.

Depois de apresentados, os tabuleiros que não forem utilizados na partida devem ser retirados da mesa para auxiliar no foco.

7. INTRODUÇÃO AO JOGO

Antes de iniciar o **Faísca**, é fundamental realizar uma introdução que contextualize a proposta e alinhe expectativas com o grupo. Nesse momento, a pessoa mediadora deve também avaliar o nível de familiaridade das e dos participantes com a escrita de projetos e com editais, a fim de ajustar a condução da atividade conforme os repertórios.

Como estratégia inicial, sugere-se a apresentação do **Mapa**, evidenciando o percurso completo da escrita de projetos em editais e as relações entre cada fase do Faísca e as etapas desse processo. Essa apresentação pode ser feita a partir da leitura das descrições do próprio **Mapa**, tornando mais explícita a lógica da jornada que será percorrida. É importante também abrir espaço para escuta, perguntando às pessoas presentes quais etapas desse processo eles já vivenciaram (se já buscaram editais, se já passaram pela fase de habilitação, se já tiveram projetos aprovados, etc.) e quais dificuldades ou experiências positivas encontraram. Desse modo, é possível valorizar vivências e identificar pontos de atenção.

Nesse momento é importante explicitar a distinção entre editais de fomento – que envolvem a execução de ações e constituem o foco do jogo – e editais de premiação, que pertencem a outra categoria e possuem dinâmicas diferentes. Na sequência, a pessoa responsável pela mediação deve apresentar, de forma breve, os objetivos de cada fase do jogo, considerando o percurso completo, caso a atividade seja realizada integralmente, ou apenas as etapas que serão trabalhadas naquele encontro. Os objetivos podem ser lidos a partir da descrição presente no **Manual de Regras do Faísca**, com adaptações de linguagem sempre que necessário para garantir a compreensão do grupo (vide **Manual em Linguagem Simples**).

É importante estabelecer alguns combinados para o bom andamento do processo neste momento introdutório. Recomenda-se que o mesmo grupo de participantes esteja presente ao longo de todos os encontros, garantindo continuidade e aprofundamento. O mesmo vale para a pessoa mediadora.

Também é fundamental que, a cada nova etapa, seja feito um breve resgate do que já foi desenvolvido, fortalecendo a compreensão do percurso e a conexão entre as fases do jogo.

Outro ponto essencial é orientar os participantes de que o jogo foi concebido com foco em coletivos culturais, e não em agentes individuais. Por isso, a partir da fase Acende! a linguagem deve ser conduzida no plural, utilizando “nós” como forma de reforçar esta perspectiva coletiva.

Enfim, a pessoa mediadora deve alinhar expectativas sobre a escrita do projeto. O **Faisca** é uma ferramenta complementar para processos formativos mais amplo. Portanto, funciona como forma de reforçar conceitos, trabalhar entendimentos coletivos e estimular um aprendizado prático. Portanto, o jogo não conseguirá aprofundar aspectos da escrita de projetos, sendo necessário abordá-los em outro espaço.

8. ORIENTAÇÕES GERAIS PARA A MEDIAÇÃO

É fundamental que o **Manual de Regras do Faisca** esteja sempre disponível durante os encontros, permitindo consultas sempre que surgirem dúvidas. O **Manual em Linguagem Simples** também deve ser disponibilizado mesmo na ausência de pessoas com deficiência, pois contribui para ampliar a compreensão das regras e favorecer diferentes formas de acesso ao conteúdo pelas pessoas envolvidas.

Durante a condução das fases, recomenda-se que a mediação realize primeiramente a leitura do conteúdo do tabuleiro e, somente após isso, complementemente com exemplos práticos que auxiliem na compreensão. Nos casos em que houver participantes com deficiência visual, baixa visão ou dificuldades de enxergar, é indispensável incluir a audiodescrição dos elementos apresentados, garantindo acesso equitativo às informações.

É comum que participantes tragam questões ou comentários que não se conectam diretamente ao momento da discussão. Nessas situações, a pessoa mediadora deve buscar estabelecer pontes entre a fala e o contexto do jogo, promovendo integração sem interromper o fluxo da atividade nem desconsiderar a contribuição trazida.

A mediação deve incentivar que as e os participantes registrem o que foi discutido durante o encontro, ainda que esse registro seja realizado posteriormente, assegurando a sistematização das reflexões e dos aprendizados construídos ao longo da atividade.

Por fim, a mediação deve estimular continuamente que as pessoas façam perguntas sempre que não compreenderem o significado de alguma palavra presente nas cartas, no tabuleiro ou em algum outro elemento do jogo.

Boas práticas para acessibilidade

Caso haja participante com deficiência intelectual, a mediação deve sempre perguntar, de forma direta e respeitosa, como a pessoa prefere participar das leituras das cartas: se deseja realizá-las por conta própria ou se prefere que a leitura seja feita por outra pessoa. Essa escuta é fundamental para garantir a autonomia, o conforto e a participação ativa ao longo da experiência.

9. MEDIAÇÃO DA FASE 1 – ACENDE!

A fase Acende! inicia com a definição das equipes, que determinarão como os projetos serão desenvolvidos ao longo do jogo. Essa organização deve considerar a composição do grupo, que pode se configurar de duas formas:

Possibilidade 1 – Participantes de coletivos ou instituições distintos

Sugere-se que cada coletivo/instituição jogue como uma equipe, desenvolvendo propostas alinhadas às suas distintas realidades.

Possibilidade 2 – Participantes de um mesmo coletivo ou instituição

Sugere-se que as e os participantes joguem individualmente, elaborando propostas diversas para a mesma realidade compartilhada.

Cada equipe ou pessoa jogadora deverá, nesse momento, escolher uma Faísca (marcador colorido) que o representará ao longo do jogo.

Acessibilidade

Exemplo de audiodescrição para as cartas da fase Acende!:

Cartas retangulares de cor amarela.

No verso, apresentam um padrão gráfico com a pergunta correspondente ao baralho, como: “Para quê?”, “Para quem?”, “Onde?” ou “O quê?”. Na parte frontal, há um texto central com uma opção relacionada a essa pergunta.

DEFINIÇÃO DA ORDEM DAS PERGUNTAS

A mediação deve apresentar os círculos com as perguntas:

- **Para que?**
- **Para quem?**
- **Onde?**
- **O quê?**

O grupo deverá decidir coletivamente a ordem em que elas serão posicionadas no tabuleiro.

Recomenda-se solicitar que as e os participantes digam os critérios que orientaram essa escolha, pois esse momento é estratégico para:

- compartilhar compreensões sobre a escrita de projetos;
- explicitar prioridades;
- refletir sobre diferentes pontos de partida possíveis;
- dialogar sobre diferentes motivações para criar projetos.

É importante reforçar que não existe uma ordem correta. Cada partida pode seguir uma sequência distinta.

Caso haja dificuldade em chegar a um consenso, a mediação pode sugerir votação por maioria. Posteriormente, é possível apontar como resultados diferentes poderiam surgir caso outra ordem tivesse sido escolhida, estimulando a reflexão crítica.

APRESENTAÇÃO DOS BARALHOS

Durante a exposição de cada baralho (iniciado pelo Baralho Quem?, independente da ordem escolhida, vide Manual de Regras), a pessoa mediadora deve observar atentamente as interações entre os participantes.

É comum surgirem trocas espontâneas, como:

- reconhecimento de habilidades entre colegas;
- sugestões de atividades;
- valorização de experiência do grupo.

Caso isso não ocorra naturalmente, a mediação pode incentivar esse tipo de colaboração, sobretudo no que diz respeito a habilidades e atividades que os participantes desejam desenvolver.

AUTONOMIA E VIABILIDADE

É fundamental garantir autonomia nas escolhas dos jogadores, evitando intervenções que direcionem decisões.

Ao mesmo tempo, a mediação deve alertar que, ao selecionar múltiplas cartas dos Baralhos **Para que? Para quem? Onde?** e **O quê?**, o coletivo/instituição precisa considerar a viabilidade de executar o projeto contemplando todos os elementos escolhidos.

GESTÃO DE TEMPO

Por fim, se o processo de escolha das cartas estiver se prolongando excessivamente, o mediador deve estabelecer um limite de tempo – recomenda-se cinco minutos para cada baralho.

Vamos de referências?

Caso alguém não conheça alguma das opções do baralho **Quem?**, segue abaixo uma lista com pequenas definições para te ajudar.

Mestra / Mestre de Capoeira: pessoa que ensina, preserva e conduz a prática da capoeira, integrando luta, música e cultura afro-brasileira.

Poeta: quem escreve e expressa ideias e sentimentos por meio da poesia.

Benzedeira / Benzedeiro: pessoa que realiza práticas de cura espiritual por meio de rezas e saberes tradicionais.

Arte-educadora / Arte-educador: profissional que utiliza a arte como ferramenta pedagógica.

Yalorixá / Babalorixá: liderança religiosa do candomblé, responsável por conduzir o terreiro e seus rituais.

Atriz / Ator: pessoa que interpreta personagens em teatro, cinema ou outras linguagens cênicas.

Produtora / Produtor Cultural: organiza, viabiliza e gerencia projetos e eventos culturais.

Educadora / Educador: atua na formação e no ensino em diferentes contextos.

Coreógrafa / Coreógrafo: cria e organiza movimentos e composições de dança.

Bailarina / Bailarino: interpreta e executa danças em **diferentes estilos**.

Diretora / Diretor Teatral: coordena a criação e encenação de **espetáculos teatrais**.

Palhaça / Palhaço: artista que utiliza o humor e a comicidade **como linguagem**.

Contadora / Contador de Histórias: narra histórias de forma oral, preservando tradições e **estimulando a imaginação**.

Mestra / Mestre de Saberes Tradicionais: pessoa que detém e transmite conhecimentos **ancestrais e comunitários**.

Artesã / Artesão: produz peças manuais com técnicas **tradicionalis ou autorais**.

Mestra / Mestre de Congado: liderança de coletivos de congada, tradição afro-brasileira religiosa e cultural.

Mestra / Mestre Griô: pessoa guardiã e transmissora de saberes por meio da oralidade.

Liderança Comunitária: pessoa que mobiliza, representa e articula ações em sua comunidade.

Raizeira / Raizeiro: utiliza plantas medicinais em práticas de cuidado e cura.

Escritora / Escritor: produz textos literários ou informativos.

Poeta / Poetisa Cordelista: cria poesias populares em formato de literatura de cordel.

Pesquisadora / Pesquisador: investiga e produz conhecimento em diferentes áreas.

Historiadora / Historiador: estuda e interpreta processos históricos.

Bibliotecária / Bibliotecário: organiza, preserva e facilita o acesso à informação.

Fotógrafa / Fotógrafo: produz imagens por meio da fotografia.

Cineasta: cria e dirige obras audiovisuais.

Documentarista: realiza produções audiovisuais de registro da realidade.

Videomaker: produz e edita vídeos, geralmente de forma independente.

Ilustradora / Ilustrador: cria imagens para comunicar ideias e narrativas.

Desenhista: produz desenhos artísticos ou técnicos.

Pintora / Pintor: cria obras visuais por meio da pintura.

Grafiteira / Grafiteiro: realiza intervenções artísticas em espaços

urbanos.

Artista Visual: atua em diversas linguagens das artes **visuais.**

Cenógrafa / Cenógrafo: cria cenários para produções **artísticas.**

Figurinista: desenvolve figurinos para personagens e espetáculos.

Liderança Indígena: representa e articula demandas de povos indígenas.

Professora / Professor: atua no ensino formal ou não formal.

Candomblecista: praticante da religião candomblé.

Umbandista: praticante da religião umbanda.

Mestra / Mestre de Folia: conduz coletivos de folia tradicional.

Mestra / Mestre de Reinado: lidera manifestações culturais do reinado/congado.

Mestra / Mestre de Maracatu: conduz coletivos de maracatu.

Mestra / Mestre de Coco: lidera coletivos da cultura do coco.

Mestra / Mestre de Samba de Roda: conduz essa tradição musical e dançante.

Sambadeira / Sambadeiro: praticante do samba de roda.

Brincante Popular: participa de manifestações culturais populares.

Parteira / Parteiro: acompanha partos com saberes tradicionais.

Musicista: pessoa que atua com música de forma geral.

Cantora / Cantor: interpreta músicas com a voz.

Compositora / Compositor: cria músicas.

Regente: conduz grupos musicais, como corais ou orquestras.

Percussionista: toca instrumentos de percussão.

DJ: seleciona e mixa músicas para apresentações.

Produtora / Produtor Musical: produz e orienta gravações musicais.

Técnica / Técnico de Som: opera equipamentos de áudio.

Luthier: constrói e repara instrumentos musicais.

Roteirista: escreve roteiros para audiovisual.

Produtora / Produtor Audiovisual: organiza produções de vídeo e cinema.

Técnica / Técnico de Audiovisual: atua na operação técnica de produções.

Operadora / Operador de Câmera: capta imagens em vídeo.

Editora / Editor de Vídeo: monta e finaliza conteúdos audiovisuais.

Comunicadora / Comunicador Popular: produz comunicação voltada às comunidades.

Jornalista: investiga e divulga informações de interesse **público**.

Gestora / Gestor Cultural: planeja e administra ações e projetos culturais.

Articuladora / Articulador Territorial: conecta atores e iniciativas em um território.

Curadora / Curador: seleciona e organiza conteúdos ou obras para posições e eventos.

MC: mestre de cerimônias ou artista do rap que conduz rimas.

Mobilizadora / Mobilizador Social: engaja pessoas em causas coletivas.

Slammer: poeta que participa de batalhas de poesia falada.

B-girl / B-boy: pessoa que dança breaking (dança de rua).

Artista Circense: atua em linguagens do circo.

Malabarista: realiza manipulação de objetos em performance.

Acrobata: executa movimentos corporais de equilíbrio e destreza.

Educadora / Educador Popular: atua com metodologias participativas e comunitárias.

Facilitadora / Facilitador de Processos Criativos: conduz dinâmicas de criação coletiva.

Designer Gráfica / Designer Gráfico: desenvolve projetos visuais de comunicação.

Artista Multimídia: trabalha com diferentes linguagens e tecnologias.

Criadora / Criador de Conteúdo Digital: produz conteúdos para plataformas digitais.

Ogã: cargo masculino de apoio ritual no candomblé.

Ekeledi: cargo feminino de cuidado e apoio ritual no candomblé.

Yawo: pessoa recentemente iniciada no candomblé.

Guardiã / Guardiã de Memória: preserva histórias e saberes de um grupo ou território.

Liderança Quilombola: representa comunidades quilombolas.

Mestra / Mestre de Cultura Popular: referência na preservação e transmissão de tradições culturais.

Preparadora / Preparador físico: orienta e acompanha o desenvolvimento físico, promovendo condicionamento, saúde e desempenho corporal.

Treinadora / Treinador esportivo: conduz treinamentos e desenvolve habilidades esportivas.

Quitandeira: produz e comercializa alimentos caseiros e tradicionais.

Cozinheira / Cozinheiro: prepara alimentos, combinando técnicas culinárias e saberes culturais.

Assistente Social: garante direitos e apoia pessoas em vulnerabilidade.

Psicóloga / Psicólogo: promove saúde mental por meio de escuta e orientação.

Agente comunitária / comunitário: mobiliza ações e fortalece a comunidade.

Assistente administrativo: organiza rotinas e processos administrativos.

Contadora / Contador: controla e registra finanças.

Captadora / Captador de recursos: identifica oportunidades e mobiliza financiamentos para viabilizar projetos e iniciativas.

Liderança religiosa: orienta práticas de fé e organiza a vida espiritual de uma comunidade, articulando valores e ações coletivas.

ENCERRAMENTO DA FASE 1 - ACENDE!

Após a finalização da escolha das cartas de todos os baralhos da fase **Acende!** e a construção da ideia de projeto, a mediação deve orientar as e os participantes a afixarem as cartas selecionadas no cartão **Painel do Projeto**. Elas devem ser organizadas de modo que as escolhas fiquem visíveis e bem distribuídas e possam ser acessadas com facilidade ao longo de todo o jogo.

A pessoa mediadora deve, ainda, incentivar o registro das propostas construídas. Esse registro pode ser realizado por meio de fotografias do painel e também pelo preenchimento dos **Cadernos de Registro** distribuídas aos participantes. Os **Cadernos de Registro** são materiais de uso individual, que passam a pertencer aos jogadores. Elas podem ser levadas para casa como forma de consulta e continuidade do desenvolvimento da proposta.

Sempre que possível, recomenda-se que o registro seja feito durante a atividade, como parte do processo de sistematização das ideias. Caso não haja tempo hábil para o preenchimento completo dos cadernos, o grupo deve garantir que o registro seja retomado posteriormente, de modo que as ideias sejam escritas e articuladas em formato de proposta.

COMPARTILHAMENTO DAS PROPOSTAS

Na sequência, a pessoa mediadora deve estimular o compartilhamento das propostas construídas, iniciando pelo coletivo/instituição com maior tempo de trajetória e seguindo em sentido horário.

Durante esse momento, é importante também incentivar que as e os participantes realizem registros em áudio, evitando a perda de formulações que, muitas vezes, se expressam de maneira mais fluida e completa na fala.

A pessoa mediadora deve manter seus próprios registros das propostas apresentadas, assegurando que poderá retomá-las nas fases posteriores do jogo.

IMPORTANTE: Se neste momento uma pessoa participante apresentar múltiplas ideias, a mediação deve solicitar que escolha apenas uma delas, para que seja possível seguir nas próximas fases do jogo.

MEDIAÇÃO DAS TROCAS

Durante as apresentações, recomenda-se que a mediação:

- comente as propostas apresentadas;
- destaque possíveis conexões entre os coletivos ou instituições presentes;
- identifique pontos em comum;
- evidencie aproximações que possam enriquecer o processo coletivo.

Esse momento contribui para ampliar a percepção da rede e colaboração entre as e os participantes.

PARA AS PRÓXIMAS ETAPAS

- Caso a fase Reflete! seja realizada, a mediação pode retomar brevemente o seu objetivo, destacando a importância de os participantes trazerem novamente a ideia de projeto construída na fase Acende!.
- Caso as fases Reflete! e Chama! não sejam realizadas, a mediação deve alinhar com o grupo como se dará a continuidade do processo, definindo conjuntamente:
 - formas de desenvolvimento ou refinamento de ideias;
 - possíveis encaminhamentos para a aplicação das propostas elaboradas.

10. MEDIAÇÃO DA FASE 2 – REFLETE!

A fase Reflete! deve ser iniciada com a retomada ou a construção da proposta de projeto que será desenvolvida, considerando o percurso realizado pelo grupo até aqui:

- **Caso o grupo esteja jogando a fase Reflete! após a fase Acende!**, a mediação deve solicitar que as e os participantes recuperem o registro da ideia anteriormente formulada, promovendo um novo compartilhamento oral da proposta, de modo a reativar a compreensão coletiva.
- **Se o grupo não tiver participado da fase Acende!**, a mediação deve pedir que cada participante apresente, de forma breve e oral, uma ideia de projeto, destacando o que pretende realizar, onde o projeto acontecerá e quais são seus objetivos. Nesse caso, é fundamental que o mediador registre as propostas apresentadas.

CONCEITO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS

Após a retomada ou apresentação das ideias, recomenda-se que a mediação faça uma breve explanação sobre o conceito de mobilização de recursos em um sentido ampliado, para além dos recursos financeiros.

Caso não tenha familiaridade com essa abordagem, podem ser utilizadas as referências indicadas a seguir como apoio.

Vamos de referências?

Diário de Bordo da Confluir (Ponto de partida - Mobilizar recursos)
<https://aic.org.br/saberes-compartilhados/diario-de-bordo-confluir/>

Boas práticas em mobilização de recursos
<https://aic.org.br/saberes-compartilhados/boas-praticas-em-mobilizacao-de-recursos/>

Guia de Mobilização de Recursos - 2025
<https://cese.org.br/publicacoes/>

Vídeo: Mobilização de Recursos: outras possibilidades

<https://vimeo.com/170831429?share=copy>

Vídeo: Lançamento Diários de Bordo - roda de conversa sobre mobilização de recursos

<https://youtu.be/YwlKnzVunig?t=3079>

Vamos de dicas?

É interessante considerar a realização de uma roda de conversa sobre mobilização de recursos, como forma de aprofundar a reflexão e qualificar o desenvolvimento das propostas. A conversa pode ocorrer antes ou depois desta etapa.

Na condução desta etapa, é fundamental que a mediação apoie o grupo na reflexão sobre os elementos propostos no tabuleiro, valorizando as experiências já existentes e incentivando uma análise realista sobre o nível de desenvolvimento em que se encontram em cada aspecto.

Para qualificar essa reflexão, é importante apresentar exemplos concretos do que pode ser considerado em cada item:

- **Experiência:** trajetórias anteriores, projetos já realizados, vivências acumuladas no campo de atuação e aprendizados decorrentes dessas práticas.
Exemplo: realização de eventos, oficinas, apresentações, ações comunitárias ou participação em projetos culturais anteriores.
- **Experiência relacionada ao projeto:** vivências específicas com ações semelhantes à proposta em desenvolvimento.
Exemplo: um coletivo que já realizou oficinas pode ter experiência geral propõe como projeto um festival. Então, é importante refletir se já organizou eventos desse porte ou formato.

- **Redes e Parcerias:** articulações com outras pessoas, coletivos, instituições ou redes que possam contribuir para a realização do projeto, com apoio técnico, institucional ou de mobilização.
Exemplo de parceria: instituição ou espaço cultural para sediar atividades, uma escola para mobilizar público ou um coletivo que contribua com parte da programação.
Exemplo de redes: participação em fóruns culturais, movimentos sociais, redes de artistas, circuitos culturais ou articulações territoriais que ampliam a circulação e visibilidade das ações.
- **Saberes técnicos em gestão e produção de projetos culturais:** conhecimentos específicos necessários para a execução do projeto, como produção cultural, gestão, elaboração de projetos, gestão de processos burocráticos, entre outros.
Exemplo: membros do coletivo sabem montar cronograma, gerir orçamento, elaborar relatórios, já tiveram experiências parecidas em outros projetos.
- **Saberes técnicos em comunicação e mobilização para projetos culturais:** Competências em comunicação e mobilização aplicadas a projetos culturais, incluindo divulgação, engajamento de público, uso de redes e construção de narrativas.
Exemplo: membros do coletivo sabem editar vídeos ou gerenciar redes sociais, são formados em comunicação social ou possuem experiências prévias em mobilização.
- **Saberes Tradicionais:** conhecimentos não necessariamente técnicos, mas adquiridos e repassados pela vivência dos coletivos.
Exemplo: práticas culturais transmitidas entre gerações, conhecimentos de mestres e mestras, saberes populares.
- **Saberes territoriais, comunitários ou identitários:** conhecimentos não necessariamente técnicos, mas construídos por meio de práticas vinculados ao território, às vivências coletivas e comunitárias, às culturas e às identidades sociais.
Exemplo: vivências do território, de comunidades específicas ou experiências ligadas a identidades culturais, como comunidade LGBTQIAPN+.

- **Formalização:** condição jurídica do coletivo para acessar e executar projetos via editais.
Exemplo: atuar como pessoa física, ser MEI, utilizar CNPJ de parceiro ou possuir associação/coletivo formalizado com CNPJ próprio.

A mediação deve estimular que o grupo reconheça tanto seus pontos fortes quanto os aspectos que ainda precisam ser desenvolvidos, contribuindo para uma classificação mais consistente e alinhada à realidade.

A pessoa mediadora deve orientar as e os participantes a observarem com atenção as escolhas realizadas no tabuleiro e conduzir o processo de soma dos pontos, garantindo que todos compreendam como se chega ao resultado final.

A pontuação final resulta da soma de todas as escolhas realizadas nas oito dimensões, considerando que algumas variam entre **1, 3 e 5 pontos** e outras entre **1, 2 e 3 pontos**. Esse total posiciona o coletivo em um dos três níveis do jogo:

- **De 8 a 18 pontos:** indica um nível inicial de desenvolvimento, sendo mais adequado optar por editais de pequeno porte, com menor complexidade e maior possibilidade de experimentação.
- **De 19 a 30 pontos:** indica um nível em consolidação, com alguma experiência e estrutura, sendo recomendado editais de médio porte, que exigem maior organização, mas ainda permitem aprendizados no processo.
- **De 31 a 34 pontos:** indica um nível mais estruturado e experiente, com maior capacidade de gestão e execução, sendo indicado editais de grande porte, que demandam equipes mais robustas, planejamento consistente e maior responsabilidade na execução.

A mediação deve apresentar também a tabela de pontuação que acompanha o tabuleiro, auxiliando o grupo na leitura do seu resultado e no enquadramento correspondente.

É importante reforçar que essa pontuação funciona como um diagnóstico do momento atual do coletivo e serve para orientar, e não determinar, a escolha do tipo de edital. A decisão final não deve ser uma imposição da regra, e sim uma escolha consciente, construída a partir do diálogo entre a pontuação e a realidade do coletivo.

11. MEDIAÇÃO DA FASE 3 – CHAMA!

A fase Chama! reúne diversos elementos (tabuleiro, **Baralho Projetês**, **Baralho Situação**, fichas, Cardápios, **Painel do Projeto** e **Caderno de Registro**). Por isso, é fundamental que a mediação apresente-os, explicando com nitidez sua função e como serão utilizados ao longo da dinâmica.

Nesse momento inicial, recomenda-se que a pessoa mediadora retire uma carta do Baralho **Situação**, leia-a em voz alta e a utilize como exemplo, apontando aspectos positivos ou negativos recorrentes no processo de escrita de projetos.

Da mesma forma, a mediação deve retirar uma carta do Baralho **Projetês**, realizar a leitura e explicar sua lógica de uso. O **Caderno de respostas do Desafio Projetês** deve ser apresentado como material de apoio para compreender os conceitos trabalhados.

É importante, ainda, realizar um breve percurso demonstrativo no tabuleiro, mostrando as possibilidades de deslocamento e explicando como as cartas do Baralho **Situação** determinam a movimentação de quem joga.

Acessibilidade

Exemplo de audiodescrição para os elementos da fase Chama!:

Baralho Situação:

Cartas retangulares.

No verso, apresentam um padrão de estrelas e interrogações sobre fundo vermelho.

Na parte da frente, há um texto curto com o comando da carta.

Baralho Projetês:

Cartas retangulares.

No verso, apresentam um padrão com estrela e a expressão “Desafio Projetês”.

Na parte da frente, há um texto curto com o comando da carta.

Baralhos Editais:

Cartas retangulares grandes.

No verso, apresentam estrelas brancas de diferentes tamanhos (pequena, média e grande) sobre fundo vermelho.

Na parte da frente, há um texto com as informações do edital.

Fichinhas

Fichas pequenas, de formato retangular.

Cada ficha apresenta uma palavra central: “comunicação”, “equipe”, “estrutura e equipamentos”, “democratização” ou “acessibilidade”.

O fundo é vermelho.

Cardápios

Cartões com tabelas organizadas.

Apresentam opções de “estrutura e equipamentos”, “equipe”, “comunicação”, “acessibilidade” e “democratização”.

Essas opções podem ser escolhidas por quem joga para detalhar os itens do projeto.

INÍCIO DA FASE

A fase Chama! inicia-se com a escolha do edital. Cada participante deverá selecionar um edital de pequeno, médio ou grande porte, considerando as orientações derivadas da pontuação obtida na fase Reflete!. Caso essa fase não tenha sido jogada, cabe seguir a orientação da mediação.

IMPORTANTE: Caso o grupo não tenha jogado a fase Reflete!, para avaliar o nível de cada participante, a mediação deve perguntar para as e os participantes sobre a experiência geral do coletivo/instituição, a experiência relacionada ao projeto em desenvolvimento, as redes e parcerias e os saberes técnicos em gestão de projetos culturais.

Após a seleção dos editais, a pessoa mediadora deve pedir que as exigências de cada edital sejam lidas em voz alta, garantindo que todo o grupo compreenda quais elementos precisarão ser coletados ao longo do percurso no tabu-

leiro. É importante ressaltar que os editais reais demandam mais aspectos do que aqueles representados pelas cartas do Baralho **Editais** (como número de pessoas que compõem a equipe, recursos necessários, entre outros), sendo esta etapa uma simulação das complexidades de execução. O aprofundamento desses elementos ocorrerá posteriormente, no **Caderno de Registro**.

Durante o jogo, sempre que uma carta do Baralho **Situação** for retirada, a mediação deve comentar seu caráter (positivo ou negativo) e provocar reflexões junto ao grupo, perguntando, por exemplo se alguém já vivenciou algo semelhante em sua trajetória.

Nas cartas do Baralho **Projetês**, quem a retirou terá a primeira oportunidade de responder. Caso não consiga, outra pessoa pode ajudar. Se a colaboração for bem-sucedida, ambas coletam o elemento **Projetês** daquela casa. Dessa forma, buscamos incentivar a construção coletiva do conhecimento e o apoio mútuo entre as e os participantes.

ESCOLHA DE ITENS NOS CARDÁPIOS

Após todas jogadoras e jogadores coletarem os itens necessários, inicia-se o momento de registro. As e os participantes deverão posicionar as **Fichas** coletadas no **Painel do Projeto** e acessar os **Cardápios (Cardápio Logística, Cardápio Equipe, Cardápio Comunicação, Cardápio Acessibilidade, Cardápio Democratização)**. Tais materiais devem ser previamente apresentados pela mediação, com explicação sobre o que cada um contempla:

Cardápio Logística: lista de itens necessários para realizar o projeto, como materiais, equipamentos e outros itens relacionados à organização e logística.

Cardápio Equipe: opções de profissionais que podem atuar no projeto em funções de gestão e outros cargos comuns em projetos culturais.

Cardápio Comunicação: sugestões de estratégias e meios de divulgação.

Cardápio Acessibilidade: sugestões de ações para garantir a participação de pessoas com deficiência. As ações de acessibilidade podem ser arquitetônicas (relacionadas ao espaço físico), comunicacionais (promoção de uma comunicação sem barreiras) e atitudinais (relacionadas a práticas anticapacitistas).

Cardápio Democratização: opções de medidas que ajudam a ampliar o acesso e a participação das pessoas no projeto.

Cada participante deverá ler, selecionar os itens e, em caso de dúvidas, consultar a mediação antes de passar o material ao(a) para a próxima pessoa. É importante explicitar que os cardápios apresentam apenas sugestões, com o objetivo de ampliar os repertório; portanto, as e os jogadores têm liberdade para propor ações diferentes daquelas listadas nos cardápios.

É importante que a pessoa mediadora questione as escolhas feitas a partir dos cardápios, ajudando as e os) participantes a refletirem se são decisões conscientes e adequadas às atividades propostas. Ou seja, verificar se fazem sentido para o que precisam e se cabem no orçamento disponível.

Vamos de referências?

Caso as e os participantes tenham dúvidas sobre quais profissionais podem compor a equipe, a pessoa mediadora pode ampliar as possibilidades apresentando sugestões adicionais. A seguir, indicamos algumas referências organizadas de acordo com as áreas de atuação.

ARTES VISUAIS	CINEMA E AUDIOVISUAL	DANÇA
Artista Montadora Pesquisadora Assistente de Ateliê Mediadora	Diretora Roteirista Diretora de Arte Diretora de Fotografia Operadora de Câmera Técnica de Som Técnica de Iluminação Atriz Figurista Editora	Diretora Artística Cenógrafa Bailarina Professora Pesquisadora Designer de Luz/Som Figurista

<p>MÚSICA</p> <p>Música Compositora Cantora Diretora Artística Pesquisadora Regente Coralista Professora Preparadora Musical Técnica de Som Produtora Musical Técnica de Palco</p>	<p>CULTURAS POPULARES E PATRIMÔNIO CULTURAL</p> <p>Mestra Artista Brincante / Dançante Historiadora Restauradora Museóloga Artesã Aprendiz</p>	<p>LITERATURA E TRADIÇÕES ORAIS</p> <p>Escritor Roteirista Quadrinista Ilustrador Designer Editorial Revisor Contador de Histórias Curador Editor</p>
<p>GASTRONOMIA E CULTURA ALIMENTAR</p> <p>Chef/Cozinheiro Quitandeira Confeiteiro Auxiliar Pesquisador Historiador</p>	<p>MODA</p> <p>Estilista Pesquisador Designer de Moda Modelista Alfaiate Assistente de Costura Bordadeira Artesão Tintureiro</p>	<p>CULTURAS URBANAS E PERIFÉRICAS</p> <p>Artista Técnica de som Técnica de iluminação</p>
<p>TEATRO E ARTES CÊNICAS</p> <p>Diretora Teatral Dramaturga Atriz Narradora/Performer Figurante Cenógrafa Figurista Designer de Luz/Som Assistente de Produção</p>	<p>TECNOLOGIA E INOVAÇÃO NA CULTURA</p> <p>Diretora Criativa UX Designer Pesquisadora Roteirista Game Designer Programadora Modeladora 3D Animadora Designer de Som</p>	

ORÇAMENTO

Após preencher os **Cadernos de Registro**, será necessário refletir brevemente sobre o orçamento do projeto: quais itens são essenciais e onde os recursos financeiros devem ser prioritariamente alocados. Isso deverá também ser registrado na ficha, em local indicado.

Nesse momento, a mediação deve discutir com as e os participantes sobre a importância de alinhar o principal item de despesa do orçamento à atividade central do projeto. Por exemplo, se a atividade principal for a realização de uma oficina, ainda que haja um evento de culminância ao final, a maior parte dos recursos deve ser destinada à oficina, e não ao evento. Por outro lado, caso o evento seja a atividade principal, é esperado que ele concentre a maior parcela do orçamento.

A pessoa mediadora poderá apresentar a tabela de referência abaixo, que servirá de base para que os coletivos/instituições continuem a elaborar o orçamento de seus projetos, seguindo os percentuais sugeridos como boa prática de organização financeira.

Vamos de referências?	
Faixa de % recomendada para cada rubrica	
Rubrica	Faixa recomendada (média usual dos projetos)
Despesas Administrativas	5% – 15% (15% é o teto máximo da Lei Rouanet)
Serviços Relacionados à Atividade-fim	30% – 60%
Produção (ações de apoio à execução da atividade principal)	15% – 40%
Infraestrutura (transporte, alimentação, materiais, aluguel de sede etc)	10% – 30%
Acessibilidade	mínimo 5% (boa prática atual)

Contabilidade / Prestação de Contas	3% - 10%
Comunicação	até 20% (20% é o teto máximo da Lei Rouanet)

FINALIZAÇÃO

Ao final, todas as pessoas devem compartilhar oralmente suas propostas de projeto. A mediação pode comentar as propostas, destacando seus pontos fortes e como as decisões tomadas ao longo do jogo contribuíram para a sua construção. Da mesma forma, pode sugerir conexões entre os projetos das e dos participantes, identificando possibilidades de parcerias, pontos em comum e complementaridades entre as iniciativas.

Para o encerramento, a pessoa mediadora deve propor uma roda de reflexão sobre o que o projeto construído representa para o coletivo ou comunidade, retomando os objetivos e as motivações que orientaram sua elaboração. Essa roda de conversa pode ser orientada pelas seguintes perguntas disparadoras:

- O que esse projeto representa para o coletivo ou comunidade?
- Quais foram as principais motivações para construí-lo dessa forma?
- Quais são os principais desafios e potenciais para realizar esse projeto?

A discussão busca consolidar o aprendizado e reconectar a experiência do jogo à realidade concreta das e dos participantes. Assim, a reflexão final procura transformar a vivência do jogo em um insumo prático para a ação.

12. COMO FOI A SUA EXPERIÊNCIA?

Criamos esse **Guia** com sugestões para a mediação a partir dos testes realizados durante o desenvolvimento do **Faísca**. Porém, acreditamos que ele sempre se colocará à prova a cada uso desse jogo. Cada grupo, contexto e trajetória trazem dinâmicas próprias, que desafiam e, ao mesmo tempo, enriquecem a condução. Por isso, é fundamental compreendermos como essa vivência aconteceu na prática.

Algo fez falta? Houve algum aspecto que funcionou especialmente bem? Como foi a recepção do seu coletivo/instituição ao jogo e à mediação? O guia ajudou a sua condução?

Sua percepção é essencial para o aprimoramento contínuo do **Faísca!** Entre em contato conosco pelo **e-mail aic@aic.org.br** ou pelo **Instagram [@aic_lab](https://www.instagram.com/aic_lab)** e compartilhe suas impressões, sugestões e relatos.

Queremos ouvir sua experiência!

13. FICHA TÉCNICA

A sistematização e diagramação desse material aconteceram no ano de 2026 no contexto do projeto “Fortalecendo Raízes: Capacitação em Projetos Culturais”, executado pela AIC e viabilizado pela Política Nacional Aldir Blanc (PNAB) – Edital nº 05/2024, número ID 7776, que conta com o apoio da Secretaria de Estado de Cultura e Turismo de Minas Gerais/Governo de Minas Gerais, e realização por meio do Ministério da Cultura e o Governo Federal.

EQUIPE FORTALECENDO RAÍZES

Gerência

Laiene Souza

Coordenação

Letícia Lopes

Produção

Clarice Flores

Design e comunicação

Clarice Flores e Brenda Laura

Tutora em escrita de projetos

Inês Quiroga

Monitores

Luíza Avelar e Luís Flores

O Faísca é resultado do acúmulo de reflexões, metodologias e ferramentas desenvolvidas pela AIC ao longo de seus diversos projetos. Agradecemos, portanto, a todas as pessoas que integram ou já integraram a nossa equipe e que, de alguma forma, deixaram a sua marca neste e em outros materiais semelhantes.

A criação do Faísca também contou com a colaboração de dez coletivos/instituições vinculados a comunidades afro-brasileiras e a culturas populares, tradicionais e periféricas da Região Metropolitana de Belo Horizonte.

Esses coletivos contribuíram tanto na concepção das ideias quanto no processo de testagem do jogo. Tal participação foi fundamental para aprimoramento da proposta, garantindo maior aderência aos contextos reais, diversidade de perspectivas e a uma experiência de aplicação do jogo em processos formativos.

Agradecemos a participação e as contribuições de todas as pessoas envolvidas.

CONCEPÇÃO DE REFERÊNCIAS METODOLÓGICAS E CONCEITUAIS

Rafaela Lima

Raissa Faria

Letícia Lopes

Inês Quiroga

CONCEPÇÃO E CRIAÇÃO DO FAÍSCA

Clarice Flores

Letícia Lopes

PARTICIPAÇÃO EM ENCONTROS DE IDEALIZAÇÃO E EXPERIMENTAÇÕES - EQUIPE AIC

Aline Franceschini

Luiza Avelar

Laiene Souza

Brenda Laura

Beatriz Cordeiro

Ana Martins

Manuela Lima

Luis Flores

Rafaela Lima

Everton Santana

Rayssa Diniz

Isabel Vieira

Joi Gonçalves

Túlio Nobre

PARTICIPAÇÃO EM ENCONTROS DE IDEALIZAÇÃO E EXPERIMENTAÇÕES - COLETIVOS E INSTITUIÇÕES CULTURAIS

Ilê Asé Oyá Kurugesi: Vilmara Tarcisia, Vinicius Nascimento

Quilombo Mangueiras: Marcus Túlio Gonzaga, Amanda Pinho

Guarda de Congo Nossa Senhora do Rosário de Mocamboiro: Evando José da Costa, Pedro Costa

Associação Cultural e Social Capoeira Novo Diamante: Waldecy da Silva (Mestre Black), Ana Adélia Coelho

FavelArte: Sabrina Dourado, Emanuelle Dourado

Associação Cultural Irmandade dos Atores da Pandega / Treme Terra Capoeira Angola: Mestre Gercino Alves, Rayrlaine Ariana da Silva, Lucas Tolentino, Julio César de Souza

Guarda de Moçambique Treze de Maio de Nossa Senhora do Rosário: Isabel Casemira (Rainha Belinha), Luis Flores

Irmandade Os Ciriacos: Evaldo Ricardino, Thays Muniz, Danielly Ferreira, José Antônio Pereira

Ponto de Cultura Lamparina: Luiza Avelar, Ana Carolina Desidério, Kenia Abreu, Alex Maciel

UaiLab: Dyefferson Santos, Daniel Assis, Luiz Felipe Viana

CONSULTORIA ESPECIALIZADA EM JOGOS

Aline Franceschini

CONSULTORIA ESPECIALIZADA EM ACESSIBILIDADE

Danusa Tederiche

CONTEÚDO TEXTUAL

Clarice Flores
Letícia Lopes
Danusa Tederiche

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO

Clarice Flores

REVISÃO

Danusa Tederiche
Beatriz Cordeiro

2026



Apoio:



CULTURA E
TURISMO



GOVERNO
DE MINAS

Realização:



MINISTÉRIO DA
CULTURA

