



**MANUAL  
DE REGRAS**

# 1. APRESENTAÇÃO

Olá!

Este é o **Faísca**, um jogo colaborativo pensado para coletivos e instituições que querem refletir, conversar e aprender mais sobre a criação de projetos culturais, indo além do simples preenchimento de formulários.

A proposta do jogo é ajudar a transformar uma ideia em projeto, facilitando a compreensão do processo de elaboração e apresentando caminhos possíveis, limites, potenciais e desafios que surgem ao longo desse percurso. O Faísca dialoga com as regras institucionais dos editais, mas valoriza principalmente outros elementos: o desenvolvimento de repertório, as boas práticas, os vínculos com o território e as relações entre pessoas, coletivos e identidades.

O nome **Faísca** nasce da ideia de que escrever projetos se parece com acender uma fogueira: começa com pequenas faíscas e exige treino, repetição e paciência. Como quem aprende um ofício aos poucos, vamos testando, errando e ajustando. Com o tempo, aquilo que parecia difícil se torna mais natural, quase intuitivo.

A faísca, assim como este jogo, representa um ponto de luz: o início de algo possível, um caminho que começa a se revelar. É uma ignição, o primeiro impulso que dá início a um processo maior, permitindo que ideias ganhem forma e sigam adiante. “Sair faíscas da cabeça” foi como Sabrina Dourado, do coletivo FavelArte, traduziu esta experiência durante os testes do jogo.

Nosso objetivo é justamente este: criar um espaço para refletir, trocar e cruzar ideias até que algumas delas se fortaleçam e se acendam com mais intensidade.

Este manual apresenta as regras básicas para compreender como o jogo funciona. Ainda assim, te convidamos a experimentar, adaptar e subverter o que está proposto e incorporar outras práticas, permitindo que cada partida aconteça de forma viva, aberta e conectada ao seu contexto e ao que faz sentido para as pessoas envolvidas.

Para complementar e experiência, recomendamos consultar também:

- **Mapa do processo de submissão e execução de um projeto e fases do Faísca**, que apresenta o caminho de submissão, aprovação e execução de projetos via editais e onde o Faísca se encaixa nesse percurso;
- **Guia da Mediação**, com orientações para quem conduzirá a jogada.

# ACESSIBILIDADE

O Faísca foi desenvolvido considerando diferentes formas de participação e compreensão. Como medida de **acessibilidade comunicacional**, o jogo inclui:

- um **Manual em linguagem simples**, que visa ampliar a compreensão e participação de pessoas com deficiência intelectual;
- **orientações para audiodescrição** dos elementos do jogo (cartas e tabuleiro), destinada a pessoas cegas ou com baixa visão.

Como medida de **acessibilidade atitudinal**, o **Guia da Mediação** apresenta orientações de condução e acolhimento, com referências de boas práticas para promover inclusão, reconhecer diferentes necessidades e contribuir para a eliminação de barreiras durante a experiência do jogo. Essas ações estão alinhadas:

- à **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015)**;
- e às diretrizes da **Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura** (Instrução Normativa MinC nº 10, de 28 de dezembro de 2023), que estabelecem a acessibilidade como dimensão fundamental nos projetos culturais, orientando a eliminação de barreiras e a garantia de acesso à informação e à participação.

Mais do que atender a diretrizes normativas, compreendemos a acessibilidade como parte do processo de democratização da cultura e assumimos o compromisso de construir experiências inclusivas desde a sua concepção.

## **SOBRE O PROJETO**

O Faísca é resultado 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.

O jogo foi construído de forma colaborativa com 10 coletivos e instituições de comunidades afro-brasileiras e de culturas populares, tradicionais e periféricas da Região Metropolitana de Belo Horizonte, ao longo de um processo formativo.

Agradecemos a todas as pessoas e coletivos que ajudaram a acender este processo, compartilhando experiências, aprendizados e imaginação. Os nomes estão reunidos na ficha técnica ao final deste manual.

Agora, a faísca está nas mãos de vocês.

Acendam as ideias, experimentem caminhos e construam junto.

**Bom jogo!**

## 2. QUEM PODE JOGAR, FORMAS DE JOGO E NÚMERO DE PARTICIPANTES

O **Faísca** foi pensado para quem quer aprender mais sobre a criação de projetos para editais. Dessa forma, sugerimos que seja jogado por pessoas integrantes de coletivos e instituições que têm pouca ou nenhuma experiência em escrita de projetos culturais.

Sugerimos que o Faísca seja utilizado como ferramenta complementar em processos formativos sobre escrita de projetos, operando como:

- dispositivo de ideação para criação de novas propostas culturais;
- disparador de discussões a serem aprofundadas em oficinas e encontros;
- estratégia de revisão e fixação de conteúdos já trabalhados em formações.

### FORMAS DE JOGAR

O jogo permite diferentes configurações de participação:

#### 1. Participantes de coletivos ou instituições diferentes

Cada coletivo ou instituição participa como um único jogador, representado por uma dupla, trio ou pequeno grupo. Nesse formato, cada equipe desenvolve um projeto relacionado à sua própria realidade.

#### 2. Participantes de um mesmo coletivo ou instituição

Os integrantes podem jogar individualmente ou em duplas, explorando ideias distintas para o mesmo coletivo e ampliando possibilidades de atuação conjunta.

### NÚMERO DE JOGADORES

Cada jogadora ou jogador é representado por uma Faísca (marcador de uma cor).

Cada Faísca (cor) pode representar uma pessoa, uma dupla ou um grupo.

Recomenda-se jogar com **mínimo de 2 e máximo de 5 Faíscas** (cores) por partida.

**Independentemente do número total de participantes, o limite do jogo é sempre de até 5 Faiscas (cores) usadas simultaneamente.**

As Faiscas (marcadores) possuem 5 cores diferentes para facilitar a identificação durante a partida.

## **DICA DE ORGANIZAÇÃO**

- **Coletivos/instituições diferentes:** formar equipes com pessoas do mesmo coletivo/instituição (dupla, trio ou mais) → 1 Faisca (marcador de uma cor) por grupo.
- **Mesmo coletivo/instituição:** jogar individualmente ou em duplas → 1 Faisca (marcador) por pessoa ou dupla.

### 3. ELEMENTOS DO JOGO E FORMAS DE JOGAR

O Faísca é um jogo de tabuleiro organizado em 3 fases sequenciais: **Acende!**, **Reflete!** e **Chama!**. Cada fase propõe diferentes formas de interação entre os participantes. O caminho vai desde o surgimento de uma ideia até sua estruturação como projeto cultural.

Ao longo do jogo, as e os participantes avançam pelo tabuleiro utilizando elementos que orientam reflexões, decisões e trocas coletivas.

A seguir, apresentamos os componentes e regras de cada fase:

Acende!	Reflete!	Chama!
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Um tabuleiro</li> <li>2. Círculos com perguntas</li> <li>3. Baralho Quem?</li> <li>4. Baralho Onde?</li> <li>5. Baralho Para quem?</li> <li>6. Baralho Para que?</li> <li>7. Baralho O que?</li> <li>8. Fichas de registro</li> <li>9. Painel do Projeto</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Um tabuleiro</li> <li>11. 5 Faíscas (marcadores) coloridas para cada participante</li> <li>12. Fichas de registro</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>13. A Um tabuleiro</li> <li>14. 1 Faísca (marcador) colorido para cada participante</li> <li>15. Fichinhas “comunicação”, “equipe”, “logística”, “democratização” e “acessibilidade”</li> <li>16. Baralho Desafio Projetês</li> <li>17. Caderno de respostas do Desafio Projetês</li> <li>18. Baralho Situação</li> <li>19. Baralho Editais</li> <li>20. Cardápio Estrutura e Equipamentos</li> <li>21. Cardápio Equipe</li> <li>22. Cardápio Comunicação</li> <li>23. Cardápio Acessibilidade</li> <li>24. Cardápio Democratização</li> <li>25. Fichas de registro</li> <li>26. Painel do Projeto</li> </ol>

**As três fases podem ser jogadas em sequência**, em uma única experiência, mas recomenda-se que **sejam realizadas em encontros diferentes**: um para a fase Acende!, outro para a fase Reflete! e o último para a fase Chama!. Esta organização permite que cada fase seja jogada sem pressa, dando tempo para que os conhecimentos compartilhados se assentem da melhor forma. É possível, ainda, jogar apenas uma fase, de forma independente, conforme os objetivos do processo formativo em que o Faísca estiver sendo utilizado.

A seguir, apresentamos o passo a passo para o iniciar o jogo, os objetivos e as dinâmicas de cada uma das três fases.

## 4. COMO COMEÇAR A JOGAR

Antes de iniciar o Faísca, é importante compreender que esse jogo requer a presença de uma pessoa mediadora, responsável por conduzir a experiência e apoiar o grupo ao longo da partida.

Para a escolha desse papel, consulte o **Guia da Mediação**, onde estão descritos os critérios e orientações específicas. A pessoa mediadora deve ser escolhida antes da primeira partida: ela precisará se preparar para o encontro, estudando previamente todos os materiais de apoio do Faísca.

### PASSO A PASSO PARA INICIAR O JOGO

#### 1. Conheça o grupo

Independente da primeira fase a ser jogada, a pessoa mediadora sempre deve avaliar o nível de familiaridade das e dos participantes com a escrita de projetos culturais. Dessa forma, é possível ajustar a condução da atividade conforme a necessidade do grupo.

Para isso, sugere-se iniciar com a apresentação do **Mapa do processo de submissão e execução de projetos**. A partir dele, é possível explicar o percurso geral da escrita de projetos para editais e destacar o papel de cada fase do **Faísca** neste trajeto. Neste momento, as pessoas também podem citar suas experiências prévias.

#### Vamos de dicas?

Caso o grupo pareça pouco motivado a escrever projetos e se engajar no Faísca, a pessoa responsável pela mediação pode argumentar sobre a importância de se apropriar do processo dos editais. Afinal, hoje eles são a principal forma de acessar o fomento à cultura. Isso tem a ver com o entendimento da cultura como um direito, que deve ser garantido por meio de políticas públicas. Vide o tópico Por que jogar o Faísca? no Guia da Mediação.

## 2. Explique as fases do jogo

Também é importante que a pessoa mediadora apresente brevemente os objetivos de cada fase - **Acende!, Reflete! e Chama!** - considerando:

- todas as fases, caso o jogo seja realizado integralmente; ou
- apenas as fases que serão utilizadas na atividade planejada.

Essa contextualização é fundamental para que as e os jogadores entendam o processo do qual fazem parte e façam conexões entre as fases.

Para orientações mais detalhadas sobre o início da partida e o papel da mediação, recomenda-se a leitura do **Guia da Mediação**.

## 3. Alinhe expectativas

É importante que todas e todos participantes compreendam que o Faisca não vai contribuir para a estruturação completa do projeto.

É, como diz o nome, um ponto de partida, uma ignição para as ideias, um começo para compreender o processo de escrita de projetos e para se familiarizar com a linguagem e as boas práticas desse universo.

Os aprofundamentos e o desenvolvimento da proposta em si devem ser feitos em paralelo, como um desdobramento do Faisca e no contexto de um processo formativo mais amplo.

### Vamos de dicas?

É interessante contar com uma segunda pessoa para apoiar a mediação. Ela auxiliará a pessoa mediadora a organizar as cartas na mesa, recolher os baralhos e atender as e os participantes individualmente.

# 5. FASE 1 – ACENDE!

## OBJETIVO

A fase Acende! tem como objetivo incentivar as jogadoras e os jogadores a identificar a sua atuação no campo da cultura, ampliar o repertório e o vocabulário de possibilidades de ação e desenvolver uma ideia de projeto.

Nesta etapa, busca-se definir o núcleo conceitual do projeto, respondendo a questões fundamentais, como:

- o que será realizado;
- para quem será destinado (público);
- quais são os objetivos;
- onde acontecerá.

A proposta é conectar essas escolhas para formular livremente uma ideia inicial de projeto. Esta ideia pode ser algo completamente novo ou a organização de práticas e intenções que já existem, mas que estão apenas no pensamento, sem uma estruturação formal.

**Tempo estimado da fase: 2 horas**

## PREPARAÇÃO DA FASE

Antes de iniciar, a mediação deve:

- apresentar o objetivo da fase;
- explicar os elementos utilizados (tabuleiro, baralhos, círculos com as perguntas, a Ficha de Registro e o Painel do Projeto);
- garantir que todas as pessoas compreendam a função de cada componente no jogo.

**IMPORTANTE: Essas explicações são fundamentais e não devem ser negligenciadas!**

# Dinâmica da fase

## 1. Definição da ordem das perguntas

A fase necessariamente começa pelo Baralho **Quem?**. A ordem das demais perguntas (representadas por círculos) deve ser definida por meio de uma discussão coletiva.

A pessoa mediadora deve incentivar a participação ativa do grupo, estimulando que cada participante justifique suas escolhas e argumente sobre os critérios adotados.

Para orientação dessa mediação, consulte o **Guia da Mediação**.

## 2. Apresentação dos baralhos

Ao definir a ordem das perguntas, os baralhos devem ser dispostos sobre a mesa, um de cada vez, permitindo que as e os jogadores acessem as cartas livremente, ao mesmo tempo.

Cada jogadora ou jogador poderá escolher de uma a três cartas por rodada. A pessoa responsável pela mediação deve reservar um tempo para observação, discussão e escolha das cartas. Caso o processo se prolongue excessivamente, **recomenda-se estabelecer o limite de 5 minutos para escolher as cartas de cada rodada**.

## 3. Início - Baralho Quem?

A partir do Baralho Quem?, as jogadoras e os jogadores devem definir qual é a sua atuação na cultura como agentes individuais, considerando:

- as diferentes ações que já realiza ou
- habilidades ou práticas que desejam desenvolver no futuro.

As escolhas devem ser registradas na **Ficha de Registro**.

Além das informações sobre a atuação das pessoas participantes, deve-se definir o foco de atuação do coletivo/instituição.

#### 4. Seguindo com os demais baralhos

Em seguida, os demais baralhos são abertos individualmente, respeitando a ordem escolhida pelo grupo.

As jogadoras e os jogadores avançam juntos por cada círculo com perguntas, selecionando as cartas que dialogam com o projeto em construção.

Durante toda a fase, cada pessoa jogadora deverá garantir que seu projeto contenha:

- mínimo de 1 carta; e
- máximo de 3 cartas de cada baralho.

**IMPORTANTE:** As jogadoras e os jogadores devem ser alertados pela mediação que as escolhas apontam o que eles desejam realizar no seu projeto. Ao escolher três cartas do baralho Para quem?, por exemplo, estão se comprometendo a atingir ou envolver aqueles três públicos no projeto.

#### Vamos de exemplo?

Se o grupo escolher a seguinte ordem dos círculos:

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

Elas devem ser dispostas nessa ordem, acima da marcação preta do tabuleiro.

#### 1. Baralho **Quem?** (sempre o primeiro)

A mediação inicia abrindo o Baralho **Quem?**, espalhando todas as cartas sobre a mesa de forma aleatória.

- Todas jogadoras e jogadores escolhem simultaneamente de 1 a 3 cartas.
- Após a escolha, o Baralho Quem? é recolhido pela mediação.

#### 2. Baralho **Para que?**

Em seguida, a mediação abre o Baralho Para que?, novamente espalhando de forma aleatória na mesa.

- Todas jogadoras e jogadores escolhem simultaneamente de 1 a 3 cartas.
- Após a escolha, o Baralho Para que? é recolhido pela mediação.

### 3. Baralho **Para quem?**

O mesmo processo é repetido.

- Cartas dispostas sobre a mesa;
- Escolha simultâneas de 1 a 3 cartas;
- Recolhimento do baralho pela mediação após escolha.

### 4. Próximos baralhos

A mediação continua o processo com os Baralhos **Onde?** e **O quê?**, respeitando a ordem definida pelo grupo.

A rodada se encerra quando todos os baralhos forem utilizados e cada jogadora ou jogador tiver escolhido suas cartas conforme o projeto idealizado.

### **Vamos de dicas?**

Caso as e os participantes queiram utilizar a fase Acende! como um exercício ainda mais aprofundado de ideação, uma possibilidade é selecionar, na sorte, as cartas dos Baralhos **Para que?**, **Para quem?**, **Onde?** e **O quê?**. Com os itens escolhidos ao acaso, as jogadoras e os jogadores devem tentar montar um projeto que faça sentido para o seu coletivo/instituição.

Quando as e os participantes tiverem percorrido todas os círculos (perguntas), deverão registrar as escolhas feitas na **Ficha de Registro**. As cartas escolhidas devem ser posicionadas no **Painel do Projeto**, para facilitar a visualização das escolhas.

Após preencher e compor o painel, cada participante deve compartilhar oralmente seu registro com o grupo, apresentando a ideia do projeto construída durante a fase.

Esse momento marca o encerramento da fase Acende!.

### **Vamos de dicas?**

Caso não haja tempo suficiente para registrar as escolhas na Ficha, recomenda-se que a mediação oriente as e os participantes a fotografar as cartas selecionadas, garantindo o registro das decisões tomadas. Além disso, a verbalização costuma fazer com que as ideias sejam elaboradas de forma mais completa. Por isso, a mediação pode sugerir gravar em áudio o que for dito, preservando a formulação feita durante o compartilhamento.

## 6. FASE 2 – REFLETE!

### OBJETIVO

A segunda fase do Faisca tem como objetivo olhar para o contexto de atuação do coletivo/instituição, promovendo um momento de autoavaliação. Esta autoavaliação é fundamental para que o coletivo/instituição reconheça sua capacidade de execução de projetos, que determinará a escolha do edital.

Nesta etapa, as e os participantes devem refletir sobre sua trajetória e atuação a partir de oito categorias:

**Experiência:** ações já realizadas, projetos executados ou iniciativas conduzidas anteriormente pelo coletivo. Essa dimensão considera a prática acumulada e o histórico geral de atuação, seja ele relacionado a execução de outros projetos de editais ou não.

**Experiência relacionada ao projeto:** experiência na realização de ações semelhantes à proposta em desenvolvimento. Considera o grau de familiaridade do coletivo com o tipo de atividade, público, linguagem ou formato do projeto.

**Redes e parcerias:** conjunto de vínculos que ampliam a capacidade de circulação, execução e sustentação das ações do coletivo. Inclui relações com outros coletivos, artistas, espaços culturais, equipamentos públicos, instituições de ensino, organizações da sociedade civil e demais atores estratégicos.

**Saberes técnicos em gestão e produção de projetos culturais:** competências relacionadas à execução, organização e acompanhamento de projetos culturais, incluindo planejamento de atividades, elaboração de cronogramas, gestão de equipe e coordenação das etapas de realização e de processos burocráticos. Essa dimensão considera a capacidade do coletivo de tirar o projeto do papel de forma estruturada e consistente.

**Saberes técnicos em comunicação e mobilização para projetos culturais:** competências relacionadas à divulgação, engajamento de público e articulação em torno das ações do coletivo, incluindo estratégias de comunicação, uso de redes, construção de narrativas e mobilização de participantes. Essa dimensão considera a capacidade do coletivo de dar visibilidade ao projeto e promover seu alcance junto aos públicos de interesse.

**Saberes Tradicionais:** saberes e fazeres vinculados a tradições afro-brasileiras, indígenas e outras matrizes culturais, transmitidos de forma comunitária ou intergeracional.

**Saberes territoriais, comunitários ou identitários:** saberes e práticas vinculados ao território, às vivências coletivas e comunitárias, às culturas e às identidades sociais, incluindo modos de organização, pertencimento e atuação em causas e contextos específicos, relacionados ao projeto proposto.

**Formalização:** condição jurídica do coletivo, especialmente no que se refere à existência de CNPJ, relevante para acesso a editais e instrumentos públicos.

As escolhas realizadas posicionarão as e os participantes em três níveis (iniciante, intermediário e experiente), que servirão como referência para a fase seguinte, indicando o tipo de edital mais adequado para cada jogador ou jogadora (edital de pequeno, médio ou grande porte).

**Tempo estimado da fase: 1 hora**

## PREPARAÇÃO

Antes de iniciar, a mediação deve:

- apresentar brevemente o objetivo da fase;
- explicar os elementos utilizados (tabuleiro, marcadores Faíscas coloridas e Fichas de Registro);
- garantir que todas as pessoas presentes compreendam a função de cada elemento no jogo.

**IMPORTANTE: Essas explicações são fundamentais e não devem ser negligenciadas!**

## INÍCIO - RETOMANDO A IDEIA DO PROJETO

### 1. Se o grupo jogou a fase Acende!

A mediação deve solicitar que as e os participantes retomem o registro da ideia construída anteriormente, compartilhando oralmente mais uma vez a proposta.

## **2. Se o grupo iniciou diretamente na fase Reflete!**

Cada participante deve apresentar brevemente, de forma oral, uma ideia de projeto, indicando:

- o que pretende realizar;
- onde o projeto acontecerá;
- quais são seus principais objetivos.

**IMPORTANTE:** Antes da dinâmica principal, recomenda-se que a mediação explique brevemente o conceito de mobilização de recursos para além dos recursos financeiros - vide Guia da Mediação.

## **DISTRIBUIÇÃO DAS FAÍSCAS**

Cada jogador ou equipe escolhe uma cor ou formato de marcador e recebe 8 Faíscas (marcadores) correspondentes àquela cor.

Eles serão utilizados para marcar as escolhas dos(as) jogadores(as) no tabuleiro ao longo da fase.

## **AValiação POR CATEGORIAS**

No tabuleiro, cada uma das 8 categorias possui uma escala de 1 a 3, representada por estrelas (pequena, média e grande), que indicam o nível de desenvolvimento de cada elemento.

A pontuação varia conforme a categoria: algumas utilizam a escala de 1, 3 e 5 pontos, enquanto outras utilizam 1, 2 e 3 pontos. Essa variação permite ajustar o peso de cada dimensão na avaliação geral do projeto.

A pessoa mediadora conduz a reflexão, categoria por categoria.

As categorias são:

**Experiência:** As e os participantes avaliam sua experiência acumulada em atividades diversas, histórico geral de atuação.

- Nível 1 (1 ponto): Essa é a primeira ação realizada pelo coletivo.
- Nível 2 (3 pontos): O coletivo já realizou algumas ações, com certa continuidade.
- Nível 3 (5 pontos): O coletivo possui ampla experiência, com histórico consolidado e recorrente de atuação.

Em sentido horário, as e os jogadores devem avaliar e posicionar uma de suas Faíscas sobre o nível com que se identificam.

**Experiência relacionada ao projeto:** As e os participantes avaliam sua experiência em relação à atividade principal do projeto:

- Nível 1 (1 ponto): Já foi realizada ao menos uma ação semelhante à proposta.
- Nível 2 (3 pontos): O coletivo possui algumas experiências com ações semelhantes à proposta.
- Nível 3 (5 pontos): O coletivo possui ampla experiência no tipo de ação proposta.

Em sentido horário, as e os jogadores devem avaliar e posicionar uma de suas Faíscas sobre o nível com que se identificam.

**Redes e parcerias:** Reflexão sobre articulações e conexões existentes:

- Nível 1 (1 ponto): O coletivo ainda não identifica parceiros ou redes com as quais se articula.
- Nível 2 (2 pontos): Identifica pelo menos uma rede e algumas parcerias que podem ser acionadas pontualmente.
- Nível 3 (3 pontos): Identifica diversas redes estruturadas e mantém várias parcerias com as quais são mantidas articulações constantes.

**Importante: a mediação deve apresentar exemplos de o que pode ser considerado uma rede ou uma parceria - vide Guia da Mediação.**

Em sentido horário, as e os jogadores devem avaliar e posicionar uma de suas Faíscas sobre o nível com que se identificam.

**Saberes técnicos em gestão e produção de projetos:** Avaliação dos conhecimentos relacionados a gestão de projetos culturais (gestão e produção):

- Nível 1 (1 ponto): O coletivo não possui experiência estruturada em gestão e produção de projetos.
- Nível 2 (3 pontos): Possui experiência parcial ou apoio externo para gestão e produção.
- Nível 3 (5 pontos): Há domínio interno dos processos de gestão, produção e comunicação de projetos culturais.

Em sentido horário, as e os jogadores devem avaliar e posicionar uma de suas Faíscas sobre o nível com que se identificam.

**Saberes técnicos em comunicação e mobilização para projetos:** Avaliação dos conhecimentos relacionados a gestão de projetos culturais (comunicação e mobilização):

- Nível 1 (1 ponto): O coletivo não possui experiência com ações e estratégias de comunicação e mobilização.
- Nível 2 (3 pontos): Possui experiência parcial ou apoio externo para realização de ações e estratégias de comunicação e mobilização.
- Nível 3 (5 pontos): Há domínio interno de estratégias, processos e ações de comunicação e mobilização para projetos culturais, demonstrando ampla capacidade de alcance e engajamento.

Em sentido horário, as e os jogadores devem avaliar e posicionar uma de suas Faíscas sobre o nível com que se identificam.

**Saberes Tradicionais:** Reflexão sobre a relação do projeto e do coletivo com saberes tradicionais indígenas ou afro-brasileiros:

- Nível 1 (1 ponto): A atuação do coletivo não está diretamente vinculada a saberes tradicionais.
- Nível 2 (2 pontos): Saberes tradicionais são incorporados pontualmente nas práticas do coletivo, sem constituírem a base principal de sua atuação.
- Nível 3 (3 pontos): A atuação é estruturada a partir de saberes tradicionais reconhecidos e praticados de forma contínua.

**Importante: a mediação deve oferecer exemplos para apoiar a compreensão - vide Guia da Mediação.**

Em sentido horário, as e os jogadores devem avaliar e posicionar uma de suas Faíscas sobre o nível com que se identificam.

**Saberes territoriais, comunitários e identitários:** Reflexão sobre a relação do projeto e do coletivo com saberes territoriais, comunitários e identitários:

- Nível 1 (1 ponto): A atuação do coletivo não está diretamente vinculada ao território ou a práticas comunitárias/identitárias do contexto ao qual o projeto pretende se inserir.

- Nível 2 (2 pontos): A atuação do coletivo apresenta alguma relação com o território ou com práticas comunitárias/identitárias do contexto do projeto, ainda que de forma pontual.
- Nível 3 (3 pontos): A atuação do coletivo é fortemente vinculada ao território e/ou às práticas comunitárias/identitárias do contexto do projeto, sendo parte ativa dessas relações de forma contínua.

**Importante: a mediação deve oferecer exemplos para apoiar a compreensão - vide Guia da Mediação.**

Em sentido horário, as e os jogadores devem avaliar e posicionar uma de suas Faíscas sobre o nível com que se identificam.

**Formalização:** Avaliação do grau atual de formalização:

- Nível 1 (1 ponto): Não conto com nenhum tipo de formalização, proponho projetos como pessoa física.
- Nível 2 (3 pontos): Sou Microempreendedor Individual (MEI) ou conto com o CNPJ de uma instituição parceira.
- Nível 3 (5 pontos): Meu coletivo é formalizado e temos nosso próprio CNPJ.

Em sentido horário, as e os jogadores devem avaliar e posicionar uma de suas Faíscas sobre o nível com que se identificam.

## PONTUAÇÃO

Ao final da fase, a mediação deve tomar nota dos níveis onde estão as Faíscas das e dos participantes, considerando a pontuação de cada categoria, conforme tabela abaixo:

Experiência	
Nível	Pontuação
Nível 1	1 ponto
Nível 2	3 pontos
Nível 3	5 pontos

<b>Experiência relacionada ao projeto</b>	
<b>Nível</b>	<b>Pontuação</b>
Nível 1	1 ponto
Nível 2	3 pontos
Nível 3	5 pontos

<b>Redes e parcerias</b>	
<b>Nível</b>	<b>Pontuação</b>
Nível 1	1 ponto
Nível 2	2 pontos
Nível 3	3 pontos

<b>Saberes técnicos em gestão e produção de projetos</b>	
<b>Nível</b>	<b>Pontuação</b>
Nível 1	1 ponto
Nível 2	3 pontos
Nível 3	5 pontos

<b>Saberes técnicos em comunicação e mobilização</b>	
<b>Nível</b>	<b>Pontuação</b>
Nível 1	1 ponto
Nível 2	3 pontos
Nível 3	5 pontos

<b>Saberes tradicionais</b>	
<b>Nível</b>	<b>Pontuação</b>
Nível 1	1 ponto
Nível 2	2 pontos
Nível 3	3 pontos

<b>Saberes territoriais, comunitários ou identitários</b>	
<b>Nível</b>	<b>Pontuação</b>
Nível 1	1 ponto
Nível 2	2 pontos
Nível 3	3 pontos

<b>Formalização</b>	
<b>Nível</b>	<b>Pontuação</b>
Nível 1	1 ponto
Nível 2	3 pontos
Nível 3	5 pontos

Essa análise servirá como referência para a escolha do edital na fase Chama!:

<b>Pontuação e Indicação de Edital</b>	
<b>Pontuação Total</b>	<b>Indicação de edital para fase CHAMA</b>
De 8 a 18 pontos	Edital de pequeno porte
De 19 a 30 pontos	Edital de médio porte
De 31 a 34 pontos	Edital de grande porte

## Vamos de exemplo?

Na situação acima, o jogador AZUL avaliou seu coletivo nas 8 categorias, posicionando suas Faíscas no tabuleiro conforme seu nível em cada dimensão. Ao final, somou as pontuações, totalizando 25 pontos.

Diante desse perfil, é indicado escolher um edital de porte intermediário, mais compatível com o estágio atual do coletivo/instituição. No entanto, isso não impede que optem também por um edital de pequeno porte, especialmente se desejarem atuar com maior segurança ou testar um projeto com menor grau de complexidade.

Esse momento marca o encerramento da fase Reflete! do Faísca.

## 7. FASE 3 – CHAMA!

### OBJETIVO

Chama! é a a terceira e última fase do **Faisca**. Ela corresponde ao momento de encontro com o edital. A proposta é continuar a construir a ideia do projeto, agora considerando o contexto do chamamento, que impõe limites, critérios e exigências específicas.

Diferentemente das fases anteriores, alinhadas à realidade dos coletivos/instituições e aos seus objetivos, esta etapa incorpora também cenários fictícios. Estes cenários nos permitem evidenciar situações recorrentes na escrita de projetos sugerir boas práticas e introduzir elementos importantes da elaboração de um projeto.

**Tempo estimado da fase: 2 horas**

### PREPARAÇÃO

Assim como nas outras fases, antes de iniciar, é importante que a mediação explique brevemente o objetivo da fase e apresente os elementos presentes nela (tabuleiro, baralhos, cardápios, Caderno de Respostas Desafio Projetês, fichinhas, Ficha de Registro e Painel do Projeto), garantindo que as e os participantes compreendam a função de cada componente.

- Caso o grupo **esteja jogando a fase Chama! após a fase Reflete!**, a mediação deverá retomar a pontuação de cada jogadora e jogador, indicando as possibilidades de escolhas de editais.
- Caso o grupo **não tenha jogado as fases anteriores**, a mediação deverá avaliar o nível de cada coletivo/instituição e escolher um edital para cada participante – vide **Guia da Mediação**.

### INÍCIO - ESCOLHA DO EDITAL

A fase tem início com a escolha do edital. A pessoa mediadora deverá ler a descrição de cada opção (pequeno, médio e grande porte), destacando os itens solicitados, como número de ações de comunicação, integrantes da equipe, projetês, entre outros.

Após a definição, cada jogadora ou jogador receberá a carta correspondente ao edital escolhido.

É importante que a mediação ressalte que esses itens foram elaborados apenas para simular diferentes níveis de dificuldade na execução de um projeto. Portanto, eles não refletem necessariamente a realidade dos editais. Por exemplo, embora o edital de pequeno porte do Faisca exija apenas 2 profissionais para a equipe, editais de pequeno porte reais geralmente demandam uma equipe maior.

O **Caderno de Registro** contará com um espaço específico para detalhamento mais próximo das exigências reais dos editais. Neste momento da fase Chamal, o objetivo é promover a reflexão sobre os diferentes graus de exigência entre editais.

## PLANEJAMENTO DO PERCURSO

Após escolherem seus editais, as e os jogadores deverão observar quais elementos precisam coletar no tabuleiro, representados pelas casas estrela (onde lê-se “comunicação”, “equipe”, “estrutura e equipamentos”, “democratização”, “acessibilidade” e “desafio projetês”).

Cada participante deverá então planejar um percurso possível, considerando a localização das casas estrela no tabuleiro.

## DINÂMICA DE MOVIMENTAÇÃO

A mediação) deverá explicar que:

- As e os jogadores podem iniciar a partida a partir de qualquer casa localizada no centro do tabuleiro;
- o deslocamento pode ocorrer em qualquer direção;
- o objetivo é traçar um caminho pelas casas situação (representadas por uma interrogação) até alcançar as casas estrela.

**Importante: A movimentação é determinada pelas cartas do Baralho Situação, que indicam quantas casas a jogadora ou jogador pode seguir.**

A primeira pessoa a jogar será aquela que escolheu o edital de maior nível. Caso todos tenham escolhido o mesmo edital, inicia o coletivo/instituição com maior tempo de atuação.

A primeira pessoa a jogar deverá:

- retirar uma carta do Baralho **Situação**;
- lê-la em voz alta;
- avançar o número de casas indicado.

Caso não alcance uma casa estrela, deverá retirar uma nova carta e repetir o processo até chegar a uma delas.

Recomenda-se que a pessoa mediadora comente as situações descritas nas cartas do Baralho **Situação**, destacando seus aspectos positivos ou negativos, de modo a enriquecer a reflexão do grupo - Vide o **Guia da Mediação**.

## COLETA DE ELEMENTOS

Ao cair em uma casa estrela (“comunicação”, “equipe”, “estrutura e equipamentos”, “democratização” e “acessibilidade”), a ou o participante recebe uma Ficha correspondente ao elemento daquela casa.

Ao cair na casa estrela “projetês”, deverá:

- retirar uma carta do baralho **Projetês**;
- responder ao desafio, explicando corretamente o significado da palavra apresentada.

Os demais participantes podem colaborar na resposta. O(a) mediador(a) avaliará a resposta de acordo com o **Caderno de Respostas do Desafio Projetês** - Vide o **Guia da Mediação**.

## RODADAS

Todas as jogadoras e jogadores participam em rodadas, seguindo em sentido horário.

Caso uma jogadora ou jogador conclua a coleta dos elementos antes dos demais, deverá aguardar o término dos outros participantes.

As rodadas se encerram quando todas e todos os participantes terminarem de coletar os elementos previstos em seus respectivos editais.

## REGISTRO DO PROJETO

Concluído o percurso pelo tabuleiro, as e os participantes devem reunir as **Fichas** coletadas, posicioná-las no **Painel do Projeto** e preencher o **Caderno de Registro**.

Para isso, deverão consultar os **Cardápios** correspondentes:

- Ações de comunicação
- Composição da equipe;
- Estrutura e equipamentos;
- Estratégias de democratização de acesso;
- Ações de acessibilidade.

Os cardápios apresentam sugestões para ampliar os repertórios das e dos participantes. No entanto, é importante ressaltar que não são listas fechadas: novas propostas podem ser incluídas livremente.

## ORÇAMENTO

Ao final da **Caderno de Registro**, há um campo destinado ao orçamento. Nele, as e os participantes devem identificar até 5 atividades essenciais para a realização do projeto, indicando que esses itens devem concentrar a maior parte dos recursos disponíveis.

A pessoa mediadora deverá fazer uma breve reflexão sobre essa boa prática de divisão dos recursos financeiros – vide **Guia da Mediação**.

## COMPARTILHAMENTO E ENCERRAMENTO

Após o preenchimento, jogadoras e jogadores devem compartilhar suas propostas com o grupo.

Para encerrar o Faísca, a pessoa mediadora deve conduzir uma reflexão final, incentivando os participantes a pensarem sobre o que o projeto construído representa para o coletivo ou comunidade, retomando os objetivos e as motivações que orientaram sua elaboração.

Para saber mais, acesse o **Guia da Mediação**.

## 8. COMO FOI SUA EXPERIÊNCIA?

O Faísca é um jogo criado de forma colaborativa e, por isso, entendemos que estará em constante construção. A experiência de quem joga é fundamental para aprimorarmos essa ferramenta e torná-la cada vez mais adequada aos diferentes contextos e públicos.

Por isso, **queremos ouvir você:**

Como foi sua experiência durante o jogo? Quais percepções e sentimentos surgiram ao longo do processo? O que não funcionou? O que foi muito legal? Quais foram os maiores aprendizados para as e os participantes?

Para compartilhar suas impressões, comentários, críticas e sugestões, **entre em contato conosco** pelo e-mail [aic@aic.org.br](mailto:aic@aic.org.br) ou pelos Instagram [@aic\\_lab](https://www.instagram.com/aic_lab).

**Nos ajude a tornar o Faísca ainda melhor!**

**Sua experiência ajuda o Faísca a continuar acendendo novas ideias.**

## 9. FICHA TÉCNICA

A sistematização e diagramação desse material aconteceram no ano de 2026 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

