

**RESUMO:** O Projeto de Extensão Contos de Fadas na Cultura Midiática tem por finalidade promover encontros para estudo específico dos contos de fadas, mitos ou lendas relacionados a esses contos populares, tendo em vista seus percursos através da cultura de vários povos em todo o mundo e das diversas mídias que os fazem circular. Em 2017, o conto selecionado foi “A Bela e a Fera”, em virtude da estreia do filme *live action* nos cinemas. Foram abordadas as versões literárias de Mme. de Villeneuve (1740), de Mme. de Beaumont (1757), o filme de Jean Cocteau (1946), até chegarmos à animação de 1991 e ao *live action* de 2017, ambos da Disney. A partir do conceito de contos de fadas e de uma introdução sobre suas origens e estrutura narrativa, seguimos em direção às relações éticas e estéticas relacionadas a conceitos de beleza, feiúra, gênero e elementos simbólicos presentes em A Bela e a Fera em suas diferentes versões. Os estudos tiveram por finalidade elaboração final, por parte dos participantes, de propostas de projetos diversos, entre os quais um protótipo de jogo educacional em desenvolvimento pela Bolsista de Extensão Camila Peres, intitulado “Caminho de Histórias Maravilhosas”, cujo objetivo é que o jogador entre em contato com a estrutura narrativa dos contos de fadas, interagindo com as situações surgirem. Embora haja uma soma de pontos no encerramento, será o jogador que contar a história mais interessante a partir da sua passagem pelo tabuleiro que irá receber a maior recompensa de pontuação. A base teórica para elaboração do jogo é Vladimir Propp, autor estudado durante o curso e que fornece a base estrutural para a construção narrativa dos contos de fadas. Camila utiliza as funções de Propp de forma que cada rodada servirá de estopim para a criação de uma nova história assim, os jogadores, ainda que incentivados pelo jogo em relação a estrutura e ao relacionamento entre os personagens têm liberdade de escolha sobre a história que irão contar ao final de cada partida.