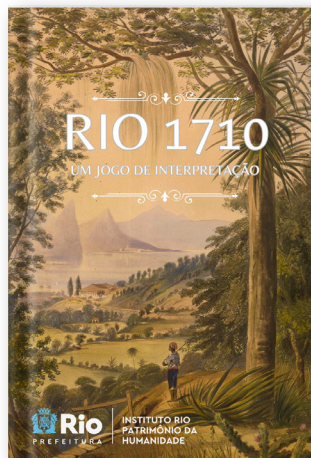


# O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

**RAFAEL KOURY**

Arquiteto, gerente de design e educação patrimonial do IRPH, autor do livro-jogo "Rio 1710".



O uso de jogos e de estratégias de gamificação tem se consolidado como recurso metodológico voltado a aproximar e engajar diferentes públicos em atividades educativas; articulando aprendizagem, participação e experiência. Ao organizar conteúdos por meio de desafios, narrativas e sistemas de progressão, essas abordagens deslocam o ensino de uma lógica predominantemente expositiva para processos nos quais o sujeito atua como intérprete do território. Tal perspectiva converge com modelos educativos que compreendem o conhecimento como construção vinda da presença ativa e da interação entre informação, contexto e prática social;

revelando-se especialmente pertinente à educação patrimonial e à valorização dos bens culturais.

A gamificação permite traduzir temas ligados às práticas culturais em dinâmicas de investigação que preservam a complexidade dos conteúdos e favorecem sua descoberta voluntária. Missões, percursos e mecanismos de reconhecimento simbólico estimulam o participante a observar elementos materiais da cidade, identificar transformações históricas e relacionar diferentes usos sociais. A mediação lúdica, assim, contribui para o desenvolvimento de competências de leitura do espaço urbano e para a compreensão de que os

bens culturais resultam de processos históricos contínuos, inscritos em relações econômicas e simbólicas, ao mesmo tempo em que favorece habilidades como diálogo, cooperação e tomada de decisão.

Outro aspecto relevante é a potencialidade dos jogos em ampliar o alcance das políticas de preservação ao dialogar com linguagens do cotidiano de crianças, jovens e adultos. Baralhos, tabuleiros e atividades presenciais estruturadas como problemas cooperativos ou competitivos favorecem a circulação do conhecimento patrimonial. Quando articuladas a parcerias locais, essas ações podem integrar saberes comunitários e fortalecer vínculos, ampliando a participação e o reconhecimento do valor público dos bens culturais.

Em 2024, o IRPH lançou o livro-jogo "Rio 1710", iniciativa que integra os objetivos de valorização da memória urbana e difusão da história da cidade com

uma linguagem acessível a públicos tradicionalmente afastados deste campo. A proposta consistiu em utilizar a estrutura narrativa do jogo de interpretação de papéis (Role Playing Game – RPG) para ambientar os jogadores no Rio de Janeiro do início do século XVIII, a partir de enredos fictícios, ainda que ancorados em fontes históricas, cartográficas e iconográficas.

Atualmente, o IRPH está desenvolvendo um baralho original que apresentará diversos bens culturais do Patrimônio Carioca em um jogo competitivo para todos os públicos. O jogo irá apresentar conceitos de proteção e valorização, assim como riscos a que estão submetidos estes bens. O baralho está em fase final de produção e deve ser lançado ainda no primeiro semestre de 2026.

Para mais informações sobre as ações de educação patrimonial do IRPH, acesse o site [irph.prefeitura.rio](http://irph.prefeitura.rio).

