

JOGOS E EDUCAÇÃO PARA O PATRIMÔNIO: INTERFACES POSSÍVEIS

Gabriela Correa da Silva

Resumo

Este trabalho expõe a ideia de um jogo de tabuleiro elaborado na disciplina de Estágio de Docência em História III – Educação Patrimonial – 2011/1. O jogo pode ser uma atividade que subsidie, na sala de aula de História, o ensino/aprendizado sobre o patrimônio cultural brasileiro e tem por objetivos: 1. Fixar a noção de que há dois tipos de patrimônio cultural (tangível, intangível); 2. Compreensão dos critérios atualmente adotados pelo IPHAN para registrar um bem. 3. Compreensão da historicidade destes critérios. O jogo funciona desta forma: ao começar a partida, os participantes são convidados a ler a cartinha do *desafio* na qual são apresentados ao agente do IPHAN, Régis T. Rei. Ele foi incumbido de percorrer o Brasil para analisar o pedido de reconhecimento de um bem cultural. Agentes infiltrados foram escolhidos para reconstituir os passos dele. Os infiltrados têm a missão de descobrir 1. Qual é o patrimônio que o agente tem de analisar? 2. Por que este bem pode ser um patrimônio cultural do Brasil? 3. Por que devemos preservá-lo? Para responder ao desafio, os jogadores devem percorrer o tabuleiro, visitando os diferentes patrimônios que ali estão nas “casas” e arrecadar pistas nelas. Quem encontrar a solução, vence o jogo. O objetivo principal desta proposta educativa é dar ênfase à “descoberta” de patrimônios intangíveis, tendo em vista sua relevância para a percepção da diversidade da cultura brasileira (FONSECA, 2003) e a sua relativa recente regulamentação/reconhecimento pelo IPHAN (decreto 3.551/2000).

Palavras-chave: patrimônio cultural; ensino de história; ação educativa.