

ARTIGO - 3. O PATRIMÔNIO E NOVAS TECNOLOGIAS : O USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS PARA DOCUMENTAÇÃO E CONSERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO / INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E SEUS IMPACTOS NA PESQUISA E INTERPRETAÇÃO DO PATRIMÔNIO / DESAFIOS ÉTICOS E METODOLÓGICOS NA APLICAÇÃO DE NOVAS TECNOLOGIAS NA CONSERVAÇÃO / O PATRIMÔNIO DIGITAL E SUA CONSERVAÇÃO

ENTRE O DIGITAL E O REAL: POTENCIALIDADES, EXCLUSÕES E HORIZONTES DAS FERRAMENTAS DIGITAIS NO PATRIMÔNIO CULTURAL.

Stephany Nascimento (stephanyinteriores@gmail.com)

Gabriela Dalzotto Mazzutti (gabrielaam@alunos.utfpr.edu.br)

Mariana Isabeli Valentim (valentim@alunos.utfpr.edu.br)

Lia Maris Orth Ritter Antikeira (liaantikeira@professores.utfpr.edu.br)

As ferramentas digitais vêm proporcionando diferentes possibilidades de difusão do conhecimento, permitindo a valorização e conservação do patrimônio cultural. Fotogrametria, escaneamento 3D, realidade aumentada, jogos digitais e museus virtuais surgem como estratégias de registro e documentação que podem ser utilizadas no ensino, pois criam experiências imersivas e engajam as pessoas em práticas de educação patrimonial. Porém, algumas tensões sociais e epistemológicas não podem ser ignoradas nesse contexto. Entre o digital e o real, há um campo fértil de oportunidades e riscos que desafiam tanto a conservação material quanto a construção de sentidos coletivos.

A abordagem CTS (Ciência, Tecnologia e Sociedade) contribui para compreender esses impasses, considerando que a tecnologia se desenvolve em interação com a sociedade ou a molda de alguma forma. Andrew Feenberg ressalta que a tecnologia é sempre um campo de disputa social, enquanto Laurajane Smith argumenta que o patrimônio não é apenas um bem físico, mas um processo cultural e político. Assim, o uso de ferramentas digitais deve ser planejado visando inclusão, participação e ética.

Os benefícios dessas ferramentas são inegáveis: acervos digitalizados, jogos como Minecraft Education e aplicativos que utilizam geolocalização para fins educacionais, como Pokémon GO, permitem traçar rotas por pontos turísticos considerados patrimônios culturais. Museus virtuais podem ser acessados diretamente da sala de aula, proporcionando experiências imersivas mesmo à distância. Entretanto, é preciso refletir criticamente: quem tem acesso a essas tecnologias? Comunidades periféricas, muitas vezes sem recursos, poderiam participar desses processos? Há risco de uma “patrimonialização digital” excludente. Além disso, o excesso de ludicidade pode reduzir o patrimônio a mero entretenimento, esvaziando sua profundidade histórica e social.

Diante disso, a educação patrimonial surge como espaço estratégico para equilibrar inovação e criticidade. Trata-se de integrar o digital como recurso pedagógico capaz de estimular consciência, participação comunitária e práticas de conservação responsáveis. É fundamental formar sujeitos que não apenas observem o patrimônio em telas, mas compreendam sua importância no espaço real e vivenciem sua materialidade, sentindo-se parte dele. Só assim a conscientização de fato ocorrerá.

Este trabalho propõe refletir sobre o uso consciente de ferramentas digitais na área patrimonial, destacando a necessidade de um olhar crítico que integre tecnologia, sociedade e cultura. Com base em diferentes autores e argumentos robustos, evidencia-se que o avanço tecnológico deve estar inserido na sociedade de forma acessível, promovendo inclusão, aproximando pessoas e oferecendo oportunidades para que todos tenham acesso ao patrimônio cultural, abrindo caminhos para a democratização da cultura e do ensino patrimonial.

Palavras-chave: educação patrimonial; ferramentas digitais; inclusão digital; democratização cultural.