

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

JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL À LUZ DA TEORIA CRÍTICA DE FEENBERG: O CASO DO WEBSITE “JOGOS PATRIMONIAIS”

Thais Reis Mazine (thaismazine123@gmail.com)

Gabriella Regina Santos Torres (gabriellatorresarq@gmail.com)

Maria Luiza Almeida Cunha De Castro (luizadecastro@ufmg.br)

O presente artigo é resultado de estudos abordados durante disciplina em curso de pós graduação tem como foco suscitar discussões a respeito dos Serious Games (SG's) aplicados no contexto educacional e com recorte específico da área de divulgação do patrimônio cultural, sob a luz da teoria crítica de Andrew Feenberg, autor estudado na citada disciplina. Para isso, o recorte utilizado será o website Jogos Patrimoniais, desenvolvido pelo escritório Equipe B, no âmbito de um edital do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicação, e busca compreender as implicações das tecnologias digitais na promoção da salvaguarda do patrimônio cultural. A partir de uma análise crítica ancorada em Feenberg, mas que também discute outros autores da tecnologia, este trabalho examina os SGs não apenas como ferramentas educacionais, mas como instrumentos de poder que têm o

potencial de influenciar a percepção social e individual sobre o patrimônio, levando em consideração a dinâmica de poder envolvida na escolha do que é preservado e divulgado. Serão analisados dados a respeito de SG's através de uma revisão bibliográfica e serão feitas entrevistas com os criadores do website visando entender os impactos deste recorte específico.

Palavras-chave: serious games; jogos patrimoniais; andrew feenberg; tecnologias digitais; educação patrimonial.