

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

**LUDICIDADE NO CAMPO DA EDUCAÇÃO PARA O PATRIMÔNIO:
ESTRATÉGIAS PARA ENFRENTAR O DESINTERESSE DAS NOVAS
GERAÇÕES**

Laura Da Silva Santos (laurasisantos20@gmail.com)

Janaina Faleiro Lucas Mesquita (janaina_faleiro@hotmail.com)

Tales Wendeu Placedino Gomes (tales.wendeu@gmail.com)

Em um cenário marcado pelas transformações sociais e pelo avanço tecnológico, torna-se imprescindível repensar práticas educativas capazes de despertar interesse e engajamento. Pois, o distanciamento das novas gerações do patrimônio cultural constitui um desafio persistente para a manutenção da memória coletiva. Esta proposta tem como objetivo investigar o potencial das práticas lúdicas, especialmente o uso de jogos e atividades interativas como estratégias de aproximação entre os jovens e o patrimônio cultural. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica e na análise de experiências que já aplicaram recursos digitais e ações práticas no campo da educação para o patrimônio. São considerados métodos que associam tecnologias digitais, ludicidade e mediação pedagógica, estimulando o envolvimento crítico, afetivo e colaborativo dos participantes. Espera-se que

essas práticas possam reduzir o distanciamento dos jovens, despertando vínculos emocionais e promovendo a valorização dos bens culturais, ao mesmo tempo em que fortalecem o sentimento de pertencimento comunitário. Destaca-se que a utilização de estratégias interativas pode favorecer a participação ativa e o protagonismo juvenil, de maneira a incentivar a atuação como agentes de preservação e multiplicadores de conhecimento.

Palavras-chave: educação para o patrimônio; ludicidade; jogos; pertencimento; patrimônio cultural.