

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

NARRATIVAS LÚDICAS E IA GENERATIVA: O CASO DO JOGO “O MONSTRO DA PANELO DO CANDAL”

Sandro Martinez Conceição (sa.martinez@hotmail.com)

Samanta Quevedo Da Silva (samantaq@outlook.com)

Adriane Borda (adribord@hotmail.com)

O artigo discute o processo de concepção do jogo educativo O Monstro da Panela do Candal, desenvolvido a partir da articulação entre patrimônio cultural, ludicidade e Inteligência Artificial Generativa. O recorte concentra-se na Panela do Candal, paisagem cultural situada às margens do Arroio Bagé, em Bagé/RS, associada a narrativas míticas locais e a processos recentes de revitalização urbana. O estudo adota abordagem qualitativa, exploratória e documental, reunindo fontes bibliográficas, históricas, jornalísticas, iconográficas e normativas que embasaram a elaboração do artefato, incluindo enredo, tabuleiro, cartas temáticas, personagens, instruções e linguagem visual. Os resultados são discutidos a partir do percurso de construção do jogo, evidenciando a pertinência do referencial teórico para orientar a articulação entre memória, paisagem cultural, educação patrimonial e ludicidade. A Inteligência Artificial Generativa foi empregada de modo complementar no

processo de ideação visual, contribuindo para a experimentação de personagens, cenas e atmosferas gráficas, sempre submetida à curadoria, seleção e edição humana. Os testes preliminares do protótipo tiveram caráter exploratório e integraram o processo de desenvolvimento do artefato, oferecendo subsídios iniciais para reflexão sobre sua inteligibilidade, sua coerência narrativa e suas possibilidades de uso em contextos educativos e comunitários.

Palavras-chave: patrimônio cultural; educação patrimonial; jogo educativo; inteligência artificial generativa; paisagem cultural.