



SIMULAÇÕES PEDAGÓGICAS NA ARQUEOLOGIA

Washington Ferreira¹²

RESUMO

Descreve o desenvolvimento da análise de vestígios materiais de um simulacro de sítio arqueológico contemporâneo, relativos a sujeitos de pesquisa anônimos, enquanto processo pedagógico na formação inicial (bacharelado) em Arqueologia. Discute os processos “prospectivos” utilizados, os procedimentos de registro dos dados e da análise quali-quantitativa empregada, os resultados derivados da análise desenvolvida e as diversas interpretações decorrentes da mesma. Posteriormente, são confrontados estes resultados (fictícios) e as interpretações relativas dos mesmos, com aquelas respectivas informações reais, disponibilizadas pelos sujeitos de pesquisa (voluntários). A partir desta análise comparada, são problematizadas as limitações e potencialidades da utilização da inferência a partir das aparências, e dos jogos interpretativos, bem como as contribuições das simulações. Tal experimento processual pode contribuir para uma maior aproximação e acurácia das interpretações aos estudos de caso reais, e como instrumento para o aperfeiçoamento da percepção crítica dos futuros profissionais.

Palavras-chave: simulações; vestígios materiais; percepção; ensino da Arqueologia.

1. INTRODUÇÃO

Apesar dos estudos do campo da Arqueologia enfatizarem a pertinência e necessidade do desenvolvimento de material didático, concebido e direcionado para a Educação Patrimonial, ainda é possível constatar a carência destes materiais pedagógicos na formação inicial em Arqueologia. Neste sentido, foi desenvolvida uma simulação de análise de “vestígios materiais” de um conjunto de “sítios arqueológicos” contemporâneos, empregada enquanto processo pedagógico¹³.

¹² Bolsista da CAPES, de Doutorado em Arqueologia (PPG. Antropologia, UFPEL – Universidade Federal de Pelotas). Discente de Graduação em Arqueologia (FURG – Universidade Federal do Rio Grande). E-mail: chingksw@gmail.com.

DOI 10.5281/zenodo.15625459

¹³ Esta atividade pedagógica foi desenvolvida em sala de aula, pela Profa. Dra. Beatriz Thiessen, na disciplina de *Introdução aos Estudos da Materialidade*, no curso de Graduação (Bacharelado) em Arqueologia da FURG –

A “prospecção” simulada dos “vestígios materiais” foi realizada por um grupo de “sujeitos de pesquisa” (discentes, voluntários e anônimos), através da coleta seletiva dos resíduos sólidos gerados nos seus respectivos espaços domiciliares, durante o período de uma semana. Estes materiais foram higienizados, secos e armazenados em embalagens plásticas pretas, para garantir o sigilo e a privacidade de tais “fontes”. Em “laboratório” (sala de aula), o conjunto de embalagens foi misturado, buscando assegurar a amostragem aleatória dos “vestígios materiais”.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Deste conjunto, foram analisados, separadamente, os conteúdos das embalagens relativas a 04 distintos “sujeitos de pesquisa”. Os respectivos “vestígios materiais” foram segregados e contabilizados tipologicamente, registrando-se os respectivos dados em fichas de análise padronizadas. A partir dos dados contidos nestas fichas, foram feitas interpretações sobre o provável perfil identitário dos “sujeitos de pesquisa”. Estas inferências foram, então, confrontadas com depoimentos dos respectivos “sujeitos de pesquisa”, para se avaliar a aproximação, aderência ou discrepância das mesmas frente à realidade.

Estas premissas metodológicas são reconhecidas no cotidiano, mesmo pelo público leigo, como promissores processos de análise e interpretação das particularidades socioeconômicas e culturais dos respectivos “sujeitos de pesquisa”:

[...] de um dia para o outro **começaram a aparecer carteiras de cigarro amassadas** no seu lixo. - É verdade. Mas consegui parar outra vez. - Eu, graças a Deus, nunca fumei. - Eu sei. Mas tenho visto **uns vidrinhos de comprimido** no seu lixo. - Tranquilizantes. Foi uma fase. Já passou. [...] - Há uns dias tinha **uma fotografia de mulher** no seu lixo. Até bonitinha. - Eu estava limpando umas gavetas. **Coisa antiga**. - Você **não rasgou a fotografia**. Isso significa que, no fundo, você quer que ela volte. - **Você já está analisando o meu lixo!** - Não posso negar que o seu lixo me interessou... (Veríssimo, 2002, p. 85. Grifos nossos).

Sobre a pertinência científica das pesquisas arqueológicas com o conjunto de vestígios materiais, categorizados enquanto “resíduos” ou “lixo”, vale ressaltar que:

[...] **o lixo é uma chave importante de interpretação do comportamento humano** [...], observa Vanuzia¹⁴. Se você quer saber o que uma pessoa tem, o que ela faz, quais são **seus padrões de leituras, hábitos alimentares, os remédios que toma**, não é preciso perguntar: basta olhar no lixo pra saber; até porque, muitas vezes é possível, inclusive, perguntar e concluir – a partir do lixo – que ela mentiu [...]. Vanuzia ressalta que, ainda que por vezes tenhamos a sensação de mudanças radicais no fluxo do tempo, **o lixo indica que todas as transformações acontecem de maneira gradual**: o que percebemos ao analisarmos esses resíduos é que a vida segue um ritmo, e **o que**

Universidade Federal do Rio Grande (I semestre/2023), à qual agradecemos pela autorização da referência e análise neste relato de experiência.

¹⁴ Nestes trechos, a autora (jornalista) descreve o trabalho da pesquisadora Vanuzia Gonçalves Amaral, sobre sua tese de doutorado no PPG. Antropologia e Arqueologia da UFMG, relativa a 32 anos de funcionamento do antigo depósito de resíduos sólidos urbanos de Belo Horizonte, MG (Amaral, 2020).

causa impacto nas nossas vidas é a soma de pequenos momentos; são pequenas coisas que, repetidas inúmeras vezes, geram um monte de lixo. E sobre esse ritmo, esse cotidiano, a gente muitas vezes se recusa a pensar, afirma (Almeida, 2019, p. 03. Grifos nossos).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A organização dos “vestígios materiais” de cada um dos “sujeitos de pesquisa” foi utilizada como descritora de cada “sítio arqueológico”. Os “vestígios materiais” constitutivos do “lixo” podem ser considerados como valiosos instrumentos na arqueologia, porque não se limitam às informações catalogáveis sobre os objetos utilizados e descartados, mas especialmente por possibilitar-nos inferir, em certa medida, alguns aspectos do estilo de vida cotidiana dos respectivos “sujeitos de pesquisa” e das interações socioculturais a eles associadas:

[...] o que caracteriza um depósito arqueológico, aquilo que constitui **a essência de um sítio arqueológico, é o lixo**, isto é **a presença do que foi excluído do ciclo vivo da atividade cultural** [...]. Não se pode desconhecer que **os artefatos** — parcela relevante da cultura material — se fornecem informação quanto à sua própria materialidade, **fornecem também**, em grau sempre considerável, **informação de natureza relacional**. Isto é, além dos demais níveis, sua carga de significação refere-se sempre, em última instância, às **formas de organização da sociedade que os produziu e consumiu** (Bezerra de Meneses, 1983, p. 107-108. Grifos nossos).

O registro quali-quantitativo dos “vestígios materiais” nas “fichas de análise” forneceu uma descrição sintética dos padrões de consumo de cada um dos “sujeitos de pesquisa” (exemplo, **Tab. I**).

Tabela I: ficha de análise dos “vestígios materiais” (“Sujeito de Pesquisa” B)

NMI	Marca	N	Conteúdo	Observações
03	<i>Winston</i>	20 un. cada	Cigarros industriais	Data fabricação: março/2023 *
01	<i>Naval - Virgínia</i>	35 g.	Fumo a granel**	
01	<i>Leaves - Lift</i>	05 folhas	Folhas de “seda”	Material para cigarros artesanais
01	<i>Livon</i>	01	Garrafa para água	Garrafa de 500 ml, plástico e metal***
01	<i>Fonte da Ilha</i>	500 ml	Água mineral	Florianópolis, SC
01	<i>Fanta (Coca-Cola)</i>	02 litros	Refrigerante	Sabor artificial de “laranja”
01	<i>Kanake</i>	01 Kg.	Feijão preto	Barra do Ribeiro, RS. 03/out/2022
01	<i>Caravelas</i>	01 Kg.	Açúcar refinado	Ariranha, SP. 13/março/2024
01	<i>Pirâmide</i>	01 Kg.	Sal iodado	BR 170, Km 21, SP. out/2024
01	<i>Produtos Mineiros</i>	30 g.	Tempero “chimi-churi”	Rio Grande, RS. 15/nov/2024
01	<i>Nienow</i>	12	-----	Alto Feliz, RS.
04	<i>Ritter</i>	25 g.	<i>Brownie</i>	(Barra de cereais). 22/fev/2024
01	<i>Ritter</i>	? barras	<i>Brownie</i>	(Barras de cereais). 22/fev/2024
01	-----	01	-----	Embalagem interna de produto

NMI	Marca	N	Conteúdo	Observações
01	<i>Paracetamol</i>	20 drágeas	750 mg.	Medquímica. analgésico. jan/2023
01	<i>Albendazol</i>	01 drágeas	400 mg.	Prati Donaduzzi. vermífugo. ago/2022
01	<i>Solar</i>	08 velas	Velas de cera	Rio Grande, RS. G. R. & Cia.
01	<i>Souza</i>	01	Apagador-porta giz	Itapuí, SP.
01	<i>Nadir Figueiredo</i>	06 copos 265 ml.	Copos “maracatu”	Suzano, SP;
01		100 g.	Tempero culinário	

NMI: Número Mínimo de Indivíduos (quantitativo de elementos descritores).

N: indicativo do volume ou massa constitutiva de cada elemento descritor.

(*) A “capa” de cada uma das 03 embalagens de cigarros (da mesma marca e modelo) expõe ilustrações distintas, de campanha da saúde, alertando que pode causar, respectivamente: a) doença pulmonar e sofrimento; b) câncer e morte; c) impotência.

(**) A embalagem não apresentava o seu conteúdo original (fumo), mas continha ainda alguns de seus vestígios (micro fragmentos e aroma característico).

(***) A garrafa citada não era parte do conteúdo analisado, mas descrito na etiqueta referida.

A partir dos dados registrados em cada uma destas “fichas de análise”, procedeu-se à condensação, para buscar estabelecer os indicadores básicos do provável estilo de vida/perfil dos diferentes “sujeitos de pesquisa” (Tab. II).

Tabela II: “vestígios materiais” e provável perfil dos “sujeitos de pesquisa”

SP	Vestígios Materiais	Provável perfil
A	05 e. balas de canela, 02 e. sabonete, 01 e. shampoo, 01 e. condicionador, 01 e. desodorante, 01 e. desinfetante, 02 e. lava-roupas em pó.	Consumidor(a) de balas de canela, faz suas refeições fora de casa. Fez limpeza no domicílio nos últimos dias. Provavelmente more só (devido ao pequeno consumo no período amostral) e tenha cabelos cacheados (devido à especificidade do shampoo e condicionador).
B	03 e. cigarros, 01 e. fumo a granel, 01 e. papel p/ cigarros artesanais, 01 etiqueta de garrafa, 01 e. água mineral, 01 e. refrigerante, 01 e. feijão, 01 e. açúcar, 01 e. sal, 02 e. tempero, 05 e. barras de cereais, 01 e. alimento <i>Nienow</i> , 01 e. alimento não identificado, 02 e. medicamentos (<i>Paracetamol</i> e <i>Albendazol</i>), 01 e. velas, 01 apagador-porta giz, 01 e. copos de vidro.	Fumante. Provavelmente atue como professor(a); com problemas de saúde (uso de analgésico e antitérmico; anti-helmíntico e antiparasitário).
C	02 e. p/ mamão, 01 e. papel-toalha, 01 e. vitaminas, 02 e. anticoncepcional feminino, 02 e. desodorante (masculino, de alto custo), 01 e. álcool etílico, 01 e. shampoo, 01 e. talco antisséptico, 01 e. amaciante de roupas, 03 e. alimentos pré-elaborados (02 pizzas, 01 lasanha), 01 e. chocolate (bombons <i>Amandita</i> , alto custo), 01 e. assado de milho, 01 e. salgadinho de queijo, 01 e. lactobacilos, 01 e. tabaco, 03 e. refrigerante zero-açúcar, 05 e. plásticas não identificadas.	Consumidor(a) de frutas e alimentos pré-elaborados, aprecia doces e sobremesas, mas consome refrigerantes dietéticos; fumante. Provavelmente mantenha relacionamento heterossexual
D	08 e. não identificadas, 03 e. café, 01 e. chá, 02 e. chocolate (<i>Ferrero Rocher</i>), 02 e. arroz integral, 01 e. ervilha, 01 e. encomendas p/ internet (referente à 05 livros), 01 e. alho, 02 e. pão de queijo, 02 e. feijão.	Aprecia cafeína, faz compras pela internet, na <i>Amazon</i> . Provavelmente, não é “mineiro/a” [natural do estado de Minas Gerais], mas aprecia pão-de-queijo e refeições saudáveis; mora com outras pessoas.

[SP = “Sujeitos de Pesquisa”; e = embalagens].

De modo geral, admite-se uma tendência a existir uma estreita correlação entre as “evidências” representadas pelos “vestígios materiais”, e os usos ou funções específicas a eles atribuídas ou utilizadas, pelos respectivos “sujeitos de pesquisa”, como indicadores socioculturais:

[...] os **itens materiais**, portanto, **podem atuar como indicadores da filiação social de seus usuários**, um aspecto que tem **implicações significativas**, sob o ponto de vista de uma **arqueologia dos grupos domésticos**. Ao fazer parte de um grupo, aqui definido como “... uma coletividade cujos membros compartilham crenças, valores, atitudes, e padrões de comportamento em comum, assim como símbolos que a representam” (Henry, 1987: 360), as **escolhas de consumo** do indivíduo **refletirão os gostos dessa coletividade** e servirão para reafirmar **sua filiação neste grupo** (Symanski, 1997, p. 83, Grifos nossos).

Contudo, muitas vezes, pode-se incorrer em interpretações equivocadas ou inconsistentes, quando as mesmas remetem a modelos pré-concebidos, e/ou a generalizações e estereótipos.

4. FRAGILIDADES E INCONSISTÊNCIAS

A partir desta análise comparada, são problematizadas as limitações constatadas nas inferências preliminares, deduzidas a partir das aparências, para os “perfis” de cada um dos “sujeitos de pesquisa” (Tab. III).

Tabela III: Fragilidades no perfil traçado a partir dos “vestígios materiais”

SP	Fragilidades
A	Não necessariamente, o “sujeito de pesquisa” é consumidor(a) habitual de balas de canela (poderiam ter sido incorporadas ao seu “lixo”, como troco nas compras, ou terem sido consumidas por algum(a) visitante). A limpeza no domicílio poderia ter sido realizada em outro período, mas as respectivas embalagens acumuladas para posterior descarte. A referência aos cabelos cacheados também é frágil, porque os produtos citados poderiam ter sido utilizados por algum(a) visitante.
B	Se, como sugerido, o “sujeito de pesquisa” atuar como professor(a), os medicamentos poderiam não ter sido adquiridos para sua própria utilização, mas para doação aos seus eventuais alunos e/ou familiares.
C	A diversidade de alimentos e bebidas pode estar associada a terceiros, e seu registro não implica, necessariamente, no consumo contínuo. Os anticoncepcionais femininos e o desodorante masculino sugerem a coabitação e/ou relacionamento heterossexual do “sujeito de pesquisa”, mas tal inferência é especulativa, pois também poderia se tratar de outras formas de relacionamento e/ou visitação entre familiares e amigos.
D	A alusão ao intenso consumo de café desconsiderou a presença de chocolate. O registro de pão-de-queijo não estabelece (como não exclui) qualquer vínculo de origem com o Estado de Minas Gerais. A referência às compras virtuais teria sido mais esclarecedora do perfil do “sujeito de pesquisa”, se tivessem sido catalogados os diversos livros comprados.

[SP = “Sujeito de Pesquisa”].

Em relação aos “vestígios materiais” referidos, e sua importância para o contexto da análise em discussão, deve ser enfatizado que:

[...] a arqueologia do século XXI vem a ser entendida como a ciência que estuda as sociedades humanas a partir de vestígios arqueológicos que estas deixaram no passado. Estes vestígios são caracterizados como artefatos de várias naturezas, construções, obras de arte, alterações no meio ambiente, etc. (Zahlouth, Paiva, 2012: 42).

Para além dos aspectos pragmáticos associados a tais “vestígios materiais”, é importante também destacar as implicações simbólicas dos mesmos, as quais podem ser decisivas para a compreensão dos papéis desempenhados pelos seus respectivos sujeitos:

[...] na abordagem científica da arqueologia, estes materiais estão impregnados de conteúdos informacionais à espera de possíveis interpretações para a reconstrução de histórias perdidas. Nesse contexto destaca-se a função relevante dos vestígios arqueológicos no resgate da memória social (Zahlouth, Paiva, 2012: 44).

Advoga-se, portanto, que a adoção de tais simulações enquanto processo pedagógico pode atuar como facilitador no ensino-aprendizagem em Arqueologia, tanto para sua aplicação na *Educação Patrimonial*, como para sua inserção no processo formativo do(a)s futuro(a)s profissionais da Arqueologia:

[...] a preocupação reflexiva e crítica, construída em parceria com outras disciplinas, proporciona uma interlocução mais profícua no trabalho junto ao patrimônio cultural, visto que se rompem barreiras disciplinares, permitindo que a dinâmica do entendimento de um determinado objeto ganhe uma dimensão mais completa (Baima, 2016: 64).

Apesar das suas limitações, entende-se que tal experimento “processual”, baseado em simulações, possa contribuir para uma maior aproximação e acurácia das interpretações aos estudos de caso reais, e como instrumento para o aperfeiçoamento da percepção crítica dos futuros profissionais da Arqueologia, como já sugerido por outros pesquisadores desta área:

[...] a tutoria em Arqueologia deve ser pensada em termos de **metodologias ativas de ensino**; estas podem ser consideradas como um conjunto de práticas que envolvem diferentes métodos e técnicas que servem como **estratégias de ensino e aprendizagem**, nas quais os princípios norteadores consideram o sujeito como ativo na construção do conhecimento, em oposição a receber passivamente o conhecimento pronto [...]. Para as disciplinas com os conteúdos práticos como escavações ou prospecções, a alternativa sugerida para esse momento¹⁵ é a **Simulação em Arqueologia**. No caso da escavação, em um momento anterior à pandemia, foi **construído** para uma das disciplinas um **sítio escola simulado** no próprio campus (Surya, 2020: 223-224. Grifos nossos).

O desenvolvimento de atividades didáticas, utilizando simulações de contextos arqueológicos pode, além de contribuir na formação dos futuros profissionais, também atuar como estímulo e difusão científica sobre o tema junto à comunidade escolar e ao grande público. Diversas escolas de ensino básico e médio vêm elaborando seus projetos educacionais, com base em contextos arqueológicos simulados:

¹⁵ Neste trecho, o autor se refere ao contexto de isolamento social, determinado como medida preventiva, durante a vigência do recente surto da pandemia do COVID19.

[...] visando promover a valorização e a preservação do patrimônio arqueológico, histórico, cultural e ambiental, os alunos foram convidados a participar de uma oficina de educação patrimonial, incorporando uma atividade prática ao aprendizado. **O sítio arqueológico foi montado** em uma área de 6 metros próximo a horta escolar, **simulando uma área que poderia ter sido utilizada para alimentação por povos antigos. Os objetos foram deliberadamente enterrados em áreas adjacentes** de um ou mais quadrantes do sítio arqueológico, **visando estimular uma interação mais intensa e colaborativa entre os grupos**. Após a escavação, os alunos procederam à análise de todo o material encontrado e, em uma roda de conversa, levantaram hipóteses sobre o local estudado, estabelecendo assim uma conexão entre teoria e prática na arqueologia, consolidando o conhecimento adquirido ao longo de todo o processo do projeto (CEBJ, março/2024. Grifos nossos).

Estas atividades, por promoverem o aprendizado de forma lúdica e interventiva, se constituem também em facilitadoras do processo de aproximação e extensão universitária, para melhor integração institucional com as comunidades que as envolvem. Tais instrumentos nos remetem às discussões relativas às origens e aos muitos papéis atribuídos à *Educação Patrimonial*:

[...] antes de discutir a Educação Patrimonial, cabe explorar os diferentes sentidos ligados ao conceito mesmo de “patrimônio cultural”. As línguas românicas usam termos derivados do latim *patrimonium*, para se referir à “propriedade herdada do pai ou dos antepassados, uma herança”. Os alemães usam o termo *Denkmalpflege*, que significa “o cuidado dos monumentos, daquilo que nos faz pensar”, enquanto o inglês adotou *heritage*, na origem restrito “aquilo que foi ou pode ser herdado”, mas que, pelo mesmo processo de generalização que afetou as línguas românicas e seu uso dos derivados de *patrimonium*, também passou a ser usado como uma referência aos monumentos herdados das gerações anteriores (Funari, Funari, 2007: 12).

A retomada e atualização das discussões acerca da *Educação Patrimonial* reforça a perspectiva de inseri-la como essencial nas mediações entre as práticas acadêmicas e empresariais da Arqueologia:

[...] na virada do século XXI, começaram a surgir maiores questionamentos quanto às problemáticas enraizadas na expressão *Educação Patrimonial* [...]. As reflexões quanto aos conceitos e práticas sobre Educação Patrimonial foram retomadas com entusiasmo nos anos 2000, mais precisamente com a realização do I Encontro Nacional de Educação Patrimonial – ENEP [...]. É importante frisar que os debates já vinham acontecendo concomitantemente às ações do IPHAN em prol do campo da Educação Patrimonial dentro e fora da instituição. No ano de 2002, a Portaria nº 230 do IPHAN voltada às pesquisas arqueológicas já considerava importante a existência de um Programa de Educação Patrimonial em consonância com as pesquisas arqueológicas. Sem sombra de dúvidas, as ações educativas no âmbito da arqueologia foram responsáveis pelo aumento de projetos de Educação Patrimonial dentro e fora da instituição, contribuindo para a divulgação de ações desse cunho, bem

como pela aproximação e participação de profissionais de outras áreas (Baima, 2016: 66; 68).

Entendemos que, muito mais do que pretender fazer uma análise exaustiva e detalhada dos estilos de vida/padrões comportamentais dos “sujeitos de pesquisa”, através dos estudos dos seus respectivos “vestígios materiais” (tema sobre o qual o “campo” da arqueologia vem produzindo farto e pertinente referencial teórico e prático), este relato de experiência configura-se como um pequeno experimento didático, para destacar a relevância do papel desempenhado por processos e instrumentos de apoio ao ensino, como as simulações e jogos interpretativos:

[...] foi lançado o game *SAMBAQUIS: Uma História Antes do Brasil* [...]. O projeto é uma parceria entre o Grupo de Pesquisa CNPq *ARISE – Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas*, do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP, e o *GRUPEP – Grupo de Pesquisa em Educação Patrimonial e Arqueologia*, da Unisul (Tubarão, Santa Catarina) [...]. Durante a escavação, o jogador é transportado de volta no tempo até o período sambaquieiro. Aqui o jogador se torna um indivíduo que recebe algumas missões relacionadas à morte de um membro do grupo (APH, 2019).

Sobre as dificuldades e limitações deste inovador “artefato cultural”, concebido e utilizado enquanto instrumento didático na e para a Arqueologia, vale destacar as observações dos seus próprios autores:

[...] torna-se importante destacar que o nosso objetivo de recriar uma paisagem num contexto pré-colonial possui limitações no que diz respeito a dois fatores: 1) Reconstrução de um ambiente baseado em pesquisas arqueológicas - as publicações existentes são relacionadas às áreas específicas, que não contemplam todas as regiões brasileiras em que os sítios concheiros estão localizados. Além disso, o próprio conhecimento científico obtido a partir de vestígios arqueológicos possui limitações por si só no que concerne à preservação dos materiais, aos poucos anos de pesquisas sistemáticas nesses contextos, e às análises que estão baseadas em porções amostrais e interpretações dos arqueólogos; 2) Dificuldades técnicas/de hardware - tendo em vista que o objetivo do aplicativo é a maior difusão possível de conhecimento, estamos cientes das limitações técnicas que as escolas (principalmente públicas) possuem com relação a equipamentos de informática. Desse modo, o Sambaqui Interativo poderá sofrer *downgrades*, ou seja, diminuições de qualidade visual ou de objetos em tela, em sua versão final para que se torne executável em boa parcela dos computadores mais comumente utilizados em instituições de Ensino no país (Martire *et al.*, 2018: 310).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Além da ludicidade e estímulo ao envolvimento, diretamente associados a esta “tipologia” de instrumentos e processos pedagógicos, especialmente no contexto da formação profissional em Arqueologia, também deve ser lembrada a sua contribuição enquanto medida preventiva de impactos involuntários ao patrimônio cultural: ao manipular e analisar simulacros de contextos e “vestígios materiais”, os eventuais acidentes e/ou perdas dos mesmos não afetam

os contextos reais aos quais se referem, assim preservando a sua integridade, enquanto os simulacros concorrem para o aperfeiçoamento da percepção, manipulação e interpretação arqueológica dos profissionais em formação.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, J. 2019. Os Recados que vem do Lixo. *O Tempo*. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/pampulha/os-recados-que-vem-do-lixo-1.2090038>. Acesso em: 29 out. 2024.
- AMARAL, V. G. 2023. *Arqueologia do Lixo de Belo Horizonte, MG, em meados da década de 1970: o aterro da cidade indica um passado que não passa, vidas breves e fragmentos duráveis*. Tese de Doutorado (Programa de Pós Graduação em Antropologia). Belo Horizonte, MG: UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais, (524 p). Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/54695>. Acesso em: 29 out. 2024.
- APH. *Um game sobre arqueologia brasileira grátis para PC? Conheça “SAMBAQUIS: Uma História Antes do Brasil!”* Portal Eletrônico de Notícias “Arqueologia e Pré-História”, 12/Junho/2019. Disponível em: <https://arqueologiaeprehistoria.com/2019/06/12/um-game-sobre-arqueologia-brasileira-gratis-para-pc-conheca-sambaquis-uma-historia-antes-do-brasil/>. Acesso em: 29 out. 2024.
- BAIMA, C. de B. 2016. *A Educação Patrimonial nos Projetos de Arqueologia de Contrato: reflexões e contribuições*. Dissertação de Mestrado Profissional (Programa de Pós-Graduação em Preservação do Patrimônio Cultural). Rio de Janeiro, RJ. IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, (151 p). Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Carl%C3%BAcio%20de%20Brito%20Baima.pdf> Acesso em: 23 dez. 2024.
- MENESES, U. T B. de. 1983. A Cultura Material no Estudo das Sociedades Antigas. *Revista de História*, 115: 103-117. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revhistoria/article/view/61796/64659>. Acesso em: 29 out. 2024.
- CEBJ. 2024. Projeto “Arqueologia na Escola – Simulação de Escavação”. Porto Seguro, BA: Centro de Educação Beija-flor. Disponível em: <https://cebeijaflor.com.br/noticias/projeto-arqueologia-na-escola-simulacao-de-escavacao/>. Acesso em: 29 out. 2024.
- FUNARI, P. P. A.; FUNARI, R. dos S. 2007. Educação Patrimonial: teoria e prática. In: SOARES, A. L. R.; KLAMT, S. C. (Org.). *Educação Patrimonial: teoria e prática*. Santa Maria, RS: Editora da UFSM, p.11-21. Disponível em: https://www.academia.edu/32439021/Educa%C3%A7%C3%A3o_patrimonial_teor%C3%A1tica Acesso em: 23 dez.2024.
- MARTIRE, A. da S.; CARDOSO, J. M.; SILVA, R. E.; PARTITI, T. 2018. Ciberarqueologia aplicada a sítios concheiros: o projeto sambaqui interativo. *Revista Memorare*, 05 (01): 283-214. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/325094853_Ciberarqueologia_aplicada_a_sitios_concheiros_o_projeto_sambaqui_interativo Acesso em: 23 dez.2024.
- SURYA, L. 2020. O Ensino de Arqueologia no Mundo Pós-Pandemia: possibilidade e aproximações com a pedagogia contemporânea. *Tessituras*, 08 (01): 220-226. Disponível em:

<https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/tessituras/article/view/18943/12025>. Acesso em: 29 out. 2024.

SYMANSKI, L. C. P. 1997. Grupos Domésticos, Comportamento de Consumo e Louças: o caso do solar Lopo Gonçalves. *Revista de História Regional*, 02 (02): 81-119. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/26608525>. Acesso em: 29 out. 2024.

VERÍSSIMO, L. F. 2002. O Lixo (02 p). In: _____. *O Analista de Bagé*. Rio de Janeiro, RJ: Objetiva.

ZAHLOUTH, I. M. L. V.; PAIVA, R. O. 2012. Vestígios Arqueológicos como Fontes de Informação: segredos do passado transcritos em suportes primitivos. *Biblionline*, 08 (02): 37-48. Disponível em: <http://arquivistica.fci.unb.br/wp-content/uploads/tainacan-items/476350/840134/12217-Texto-do-artigo-24968-1-10-20130213-1.pdf> Acesso em: 23 dez. 2024.