PROJETO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

#MemóriaSomos e ArcheoSave: PErambulando o Patrimônio em Destaque nos caminhos da Arqueologia (MAPPA)

Docente: Clara Diana Figueirôa Santos

Resumo:

A ampliação das discussões relacionadas à Conservação do Patrimônio, Arqueologia Pública, à Educação Patrimonial e à democratização do conhecimento científico tem evidenciado a necessidade de construção de estratégias extensionistas capazes de aproximar as discussões a respeito do patrimônio cultural arqueológico da sociedade por meio de linguagens acessíveis, interativas e socialmente integradas. Nesse contexto, o projeto "#MemóriaSomos e ArcheoSave: PErambulando o Patrimônio em Destaque nos caminhos da Arqueologia (MAPPA)" propõe o desenvolvimento de ações interdisciplinares voltadas à extroversão do patrimônio cultural arqueológico por meio de iniciativas de divulgação das pesquisas desenvolvidas por alunos da graduação em Arqueologia, articulando comunicação pública da ciência através da interação direta entre discentes e comunidades, e a produção de conteúdos educativos em diferentes suportes e plataformas digitais. As atividades incluem produção audiovisual, *podcast*, jogos educativos, histórias em quadrinhos, experiências digitais e mídias sociais destinadas a públicos diversos, especialmente estudantes e comunidades externas à universidade. O projeto busca estimular a valorização das memórias coletivas, das identidades culturais e da preservação patrimonial, promovendo processos de participação social, circulação do conhecimento científico e fortalecimento das relações entre universidade, patrimônio e sociedade. Além disso, a iniciativa contribui para a formação acadêmica e extensionista de estudantes de graduação e pós-graduação, incentivando práticas inovadoras de mediação cultural e divulgação científica aplicadas à Arqueologia.

Palavras-chave: Conservação do Patrimônio Cultural; Arqueologia Pública; Educação Patrimonial; Mídias sociais; Dinâmicas interativas.

1. Introdução:

As discussões contemporâneas relacionadas à Conservação do Patrimônio Cultural, à Arqueologia Pública e à Educação Patrimonial têm evidenciado a

necessidade de construção de práticas extensionistas capazes de ampliar os processos de circulação social do conhecimento arqueológico, aproximando universidade e sociedade por meio de estratégias acessíveis, participativas e interdisciplinares. Nesse contexto, a arqueologia deixa de ocupar exclusivamente os espaços técnicos e acadêmicos, assumindo também uma dimensão pública, educativa e comunicacional, voltada à democratização do conhecimento científico e à valorização das múltiplas relações entre patrimônio, memória e identidade cultural. Segundo Merriman (2004), a arqueologia pública busca compreender e fortalecer as formas de interação entre arqueologia e sociedade, destacando a importância da comunicação, da interpretação e da participação pública como elementos centrais para a preservação e valorização do patrimônio arqueológico.

No Brasil, tais discussões tornam-se ainda mais relevantes diante da necessidade de fortalecimento das práticas de educação patrimonial e de divulgação científica voltadas às comunidades externas à universidade, especialmente em contextos marcados pela pouca visibilidade social do patrimônio arqueológico e pelo distanciamento entre produção científica e sociedade. Conforme apontam Horta, Grunberg e Monteiro (1999), a educação patrimonial deve ser compreendida como um processo permanente de trabalho educacional centrado no patrimônio cultural como fonte primária de conhecimento, favorecendo a construção de pertencimento, reconhecimento cultural e preservação coletiva. Nesse sentido, o patrimônio arqueológico não deve ser entendido apenas como vestígio material do passado, mas como elemento ativo na construção das memórias sociais, das identidades culturais e das relações entre diferentes grupos sociais e seus territórios.

Paralelamente, o avanço das mídias digitais e das tecnologias de comunicação tem transformado significativamente as formas de produção, circulação e apropriação do conhecimento científico. A comunicação pública da ciência passa, assim, a ocupar papel estratégico dentro das universidades, permitindo que pesquisas acadêmicas sejam traduzidas em linguagens mais acessíveis e socialmente integradas. De acordo com Bueno (2010), a divulgação científica constitui importante instrumento de democratização do conhecimento, contribuindo para a formação crítica da sociedade e para a aproximação entre ciência e público não especializado. No campo da arqueologia, essa dimensão torna-se particularmente relevante, uma vez que a preservação do patrimônio cultural depende não apenas de ações institucionais e legais,

mas também da sensibilização social acerca de sua importância histórica, cultural e identitária.

Nesse cenário, experiências voltadas à extroversão do patrimônio cultural arqueológico têm demonstrado o potencial das práticas interativas, das mídias sociais, da produção audiovisual e das linguagens educativas na ampliação do alcance social da arqueologia. Conforme discutido por Moshenska (2017), a arqueologia pública contemporânea envolve não apenas a divulgação de resultados científicos, mas a construção de experiências participativas capazes de promover diálogo, engajamento social e múltiplas formas de interação entre patrimônio e sociedade. Jogos educativos, histórias em quadrinhos, podcasts, produções audiovisuais e plataformas digitais vêm se consolidando como importantes ferramentas de mediação cultural, favorecendo processos educativos mais dinâmicos e acessíveis, especialmente junto ao público jovem e às comunidades escolares.

Dessa forma, o projeto "#MemóriaSomos e ArcheoSave: PErambulando o Patrimônio em Destaque nos caminhos da Arqueologia (MAPPA)" propõe o desenvolvimento de ações extensionistas interdisciplinares voltadas à extroversão do patrimônio cultural arqueológico por meio da articulação entre arqueologia pública, conservação patrimonial, educação patrimonial e comunicação pública da ciência. O projeto reúne iniciativas relacionadas à divulgação das pesquisas desenvolvidas por discentes da graduação em Arqueologia, integrando produção audiovisual, podcast, jogos educativos, histórias em quadrinhos, mídias sociais e experiências digitais voltadas à construção de práticas educativas acessíveis e socialmente integradas.

A proposta parte do entendimento de que o patrimônio arqueológico deve ser compreendido como elemento vivo e socialmente compartilhado, cuja preservação depende também da ampliação de seus processos de comunicação, reconhecimento e apropriação coletiva. Assim, ao transformar pesquisas, acervos, narrativas e práticas arqueológicas em conteúdos educativos e experiências interativas, o MAPPA busca fortalecer a valorização das memórias coletivas, das identidades culturais e da preservação patrimonial, promovendo simultaneamente a formação acadêmica e extensionista dos estudantes envolvidos e o fortalecimento das relações entre universidade, patrimônio e sociedade.

A iniciativa #MemóriaSomos fundamenta-se na perspectiva da arqueologia pública e da educação patrimonial como instrumentos voltados à ampliação dos processos de participação social, valorização das memórias coletivas e democratização do conhecimento científico. Desenvolvida principalmente por meio das mídias sociais e da produção de conteúdos digitais acessíveis, a proposta busca aproximar diferentes públicos das discussões relacionadas ao patrimônio cultural arqueológico, à conservação patrimonial e à construção das identidades culturais. Nesse contexto, a iniciativa compreende que o patrimônio não deve ser percebido apenas como vestígio material do passado, mas como elemento ativo na produção de pertencimento, reconhecimento social e construção de memórias compartilhadas.

Conforme discutido por Horta, Grunberg e Monteiro (1999), a educação patrimonial constitui um processo contínuo de mediação cultural capaz de estimular a valorização crítica dos bens culturais e das experiências sociais associadas ao patrimônio. Da mesma forma, autores como Moshenska (2017) ressaltam que a arqueologia pública contemporânea depende da construção de estratégias comunicacionais mais acessíveis e participativas, favorecendo o diálogo entre universidade e sociedade. Assim, o #MemóriaSomos atua como espaço de circulação social do conhecimento arqueológico, utilizando linguagens visuais, narrativas digitais e conteúdos interativos para ampliar o acesso às discussões patrimoniais e estimular reflexões sobre memória, cultura material e preservação cultural.

A escolha do Instagram como plataforma principal para o desenvolvimento das ações do #MemóriaSomos fundamenta-se em seu amplo alcance social, caráter visual e potencial de interação entre produção científica e públicos diversos. Atualmente, as mídias sociais desempenham papel significativo nos processos de comunicação pública da ciência, especialmente em iniciativas voltadas à divulgação científica e à educação patrimonial, permitindo maior circulação do conhecimento em formatos acessíveis, dinâmicos e socialmente integrados. Nesse contexto, o Instagram destaca-se como uma das plataformas digitais mais utilizadas para compartilhamento de conteúdos audiovisuais, narrativas visuais e experiências interativas, favorecendo processos de engajamento, participação social e aproximação entre universidade e sociedade. Conforme discutido por Santaella (2013), as redes sociais digitais transformaram significativamente os modos de produção e circulação das informações, ampliando as

possibilidades de construção coletiva do conhecimento e das práticas comunicacionais contemporâneas.

Além das ações desenvolvidas em ambientes digitais, a iniciativa também pretende promover exposições dinâmicas e atividades de mediação cultural utilizando vestígios arqueológicos pertencentes à Reserva Técnica do Departamento de Arqueologia da Universidade Federal de Pernambuco (RETEC-Arq/UFPE), aproximando comunidades externas da universidade das histórias, memórias e narrativas associadas aos objetos arqueológicos preservados pelo LACOR. A proposta busca transformar os espaços comuns do laboratório em ambientes de circulação do conhecimento, sensibilização patrimonial e construção coletiva de memórias, incentivando a participação das comunidades envolvidas nos processos de reconhecimento e valorização do patrimônio cultural arqueológico. Nesse contexto, as exposições pretendem articular cultura material, educação patrimonial e comunicação pública da ciência por meio de experiências interativas, acessíveis e socialmente integradas, permitindo que diferentes públicos conheçam não apenas os vestígios arqueológicos em si, mas também as trajetórias humanas, sociais e culturais que os objetos ajudam a narrar. Conforme discutido por Horta, Grunberg e Monteiro (1999), as práticas de educação patrimonial favorecem processos de pertencimento e reconhecimento cultural, enquanto autores como Moshenska (2017) destacam a importância das experiências participativas e das ações de mediação cultural na construção de relações mais próximas entre arqueologia, patrimônio e sociedade.

No campo da divulgação científica, estudos como os de Bueno (2010) apontam que a utilização das mídias digitais permite não apenas maior acessibilidade ao conhecimento científico, mas também a construção de linguagens mais próximas do cotidiano dos diferentes públicos. Assim, a utilização do Instagram no âmbito do #MemóriaSomos busca potencializar a circulação social das discussões relacionadas à arqueologia, memória, patrimônio cultural e conservação patrimonial por meio de conteúdos visuais, interativos e educativos, favorecendo práticas extensionistas mais acessíveis e participativas.

Já o ARCHEOSAVE consiste em uma iniciativa extensionista voltada à divulgação científica, à educação patrimonial e à comunicação pública da arqueologia por meio da utilização de linguagens interativas, narrativas visuais e recursos educativos aplicados ao patrimônio cultural arqueológico. A proposta surge a partir da necessidade

de ampliação dos processos de circulação social das pesquisas desenvolvidas pelos discentes da graduação em Arqueologia, buscando transformar conteúdos acadêmicos produzidos ao longo da formação universitária em materiais acessíveis, dinâmicos e socialmente integrados. Nesse contexto, o projeto compreende que as pesquisas arqueológicas desenvolvidas em ambiente universitário frequentemente permanecem restritas aos espaços acadêmicos, dificultando o acesso da sociedade às discussões relacionadas ao patrimônio cultural, à conservação patrimonial, à memória social e às múltiplas possibilidades de atuação da arqueologia contemporânea.

Fundamentado nos princípios da arqueologia pública e da comunicação pública da ciência, o ARCHEOSAVE busca aproximar universidade e sociedade através da construção de experiências educativas voltadas à divulgação de temas de interesse desenvolvidos pelos próprios estudantes no âmbito da arqueologia, incluindo conservação patrimonial, arqueologia amazônica, cultura material, patrimônio cultural, arqueologia digital, arqueologia da arquitetura, memória social e preservação arqueológica. Conforme discutido por Merriman (2004), a arqueologia pública contemporânea envolve não apenas a produção de conhecimento científico, mas também a construção de estratégias de comunicação capazes de ampliar a participação social e democratizar o acesso às discussões patrimoniais. Da mesma forma, Moshenska (2017) destaca que as práticas de mediação cultural e divulgação científica desempenham papel fundamental na construção de relações mais participativas entre arqueologia e sociedade, especialmente em contextos educativos e extensionistas.

Além disso, o avanço das mídias digitais, das plataformas interativas e das narrativas audiovisuais tem ampliado significativamente as possibilidades de divulgação científica e educação patrimonial, permitindo a utilização de linguagens mais acessíveis, visuais e participativas. Conforme apontado por Bueno (2010), a comunicação pública da ciência possui papel estratégico na democratização do conhecimento científico, contribuindo para a aproximação entre produção acadêmica e público não especializado. Nesse sentido, o ARCHEOSAVE propõe a utilização de recursos interativos, narrativas gráficas e experiências educativas como instrumentos de mediação cultural, favorecendo processos mais dinâmicos de construção e circulação do conhecimento arqueológico.

A vértice ARCHEOSAVE Games constitui uma vertente do projeto voltada ao desenvolvimento de jogos educativos aplicados à arqueologia, à conservação

patrimonial e à educação patrimonial, utilizando dinâmicas interativas como ferramenta de mediação cultural e divulgação científica. A proposta parte do entendimento de que práticas lúdicas e recursos interativos possuem elevado potencial educativo, especialmente junto ao público jovem, favorecendo processos de aprendizagem mais participativos, experimentais e socialmente integrados. No campo da arqueologia pública, diferentes estudos têm demonstrado que jogos educativos e experiências imersivas contribuem significativamente para a aproximação entre patrimônio cultural e sociedade, estimulando a curiosidade, o engajamento e a construção de conhecimentos sobre cultura material e preservação patrimonial.

Conforme discutido por Rizvic et al. (2020), narrativas interativas e *serious games* aplicados ao patrimônio cultural possibilitam experiências educativas capazes de integrar entretenimento, construção de conhecimento e participação ativa dos usuários. Da mesma forma, iniciativas voltadas à arqueologia digital e aos jogos patrimoniais têm destacado o potencial das tecnologias interativas na democratização do acesso ao conhecimento arqueológico e na valorização das experiências educativas relacionadas ao patrimônio cultural (Silva Neta, 2022). Assim, o ARCHEOSAVE Games busca transformar conteúdos arqueológicos e práticas de conservação em experiências educativas acessíveis e dinâmicas, favorecendo novas formas de interação entre arqueologia, patrimônio e sociedade.

Por outro lado, o ARCHEOSAVE HQ constitui uma iniciativa voltada à produção de histórias em quadrinhos aplicadas à divulgação científica e à educação patrimonial em arqueologia. A proposta utiliza narrativas gráficas, linguagem visual e elementos da cultura pop como instrumentos de mediação cultural, buscando ampliar o alcance social do conhecimento arqueológico por meio de formatos acessíveis, atrativos e socialmente integrados. A utilização de histórias em quadrinhos no contexto da divulgação científica tem sido amplamente discutida como estratégia capaz de favorecer processos educativos mais dinâmicos e interativos, especialmente junto ao público infantojuvenil. No campo da comunicação pública da ciência, experiências que articulam linguagem gráfica, narrativa visual e conteúdos científicos demonstram elevado potencial na tradução de conceitos técnicos complexos para públicos não especializados, ampliando os processos de circulação social do conhecimento.

Conforme observado em iniciativas brasileiras de divulgação científica, como o projeto *Cientirinhas*, a utilização de quadrinhos científicos favorece processos de

aproximação entre ciência e sociedade, permitindo a construção de conteúdos educativos mais acessíveis e atrativos. Nesse sentido, o ARCHEOSAVE HQ busca transformar temas relacionados à arqueologia, patrimônio cultural, memória social e conservação patrimonial em narrativas visuais educativas, promovendo simultaneamente sensibilização patrimonial, comunicação científica e fortalecimento das relações entre universidade, patrimônio e sociedade.

Experiências recentes desenvolvidas no campo da divulgação científica em arqueologia têm demonstrado o potencial das histórias em quadrinhos como instrumentos de mediação cultural e educação patrimonial voltados à aproximação entre patrimônio cultural e sociedade. Nesse contexto, destacam-se as iniciativas desenvolvidas pelas arqueólogas Daniela Cisneiros, docente do Departamento de Arqueologia da Universidade Federal de Pernambuco, e Marília Perazzo, pesquisadora do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo, autoras da obra *Vamos falar sobre Arqueologia?*, publicada em formato de história em quadrinhos voltada ao público infantojuvenil. A proposta utiliza linguagem acessível, narrativa dinâmica e elementos visuais para apresentar conceitos arqueológicos de maneira educativa e socialmente integrada, buscando aproximar crianças e jovens das discussões relacionadas à cultura material, escavação arqueológica, arte rupestre, preservação patrimonial e memória social (COSTA, 2025).

Conforme destacado pelas autoras, a iniciativa surgiu a partir de experiências práticas em ações de educação patrimonial, nas quais foi identificada a existência de lacunas relacionadas ao conhecimento público sobre a arqueologia e o patrimônio cultural, especialmente entre estudantes e públicos não especializados. Nesse sentido, a obra demonstra como as narrativas gráficas podem atuar como importantes ferramentas de divulgação científica e sensibilização patrimonial, favorecendo processos educativos mais acessíveis, interativos e participativos, servindo como referência metodológica e conceitual para as propostas desenvolvidas no âmbito do ARCHEOSAVE HQ.

No âmbito da iniciativa PErambulando nos Caminhos da Arqueologia, propõe-se também o desenvolvimento de ações voltadas à construção de rotas educativas de valorização do patrimônio cultural em diferentes regiões do estado de Pernambuco, articulando arqueologia pública, educação patrimonial, memória social e incentivo ao turismo patrimonial. A proposta busca estimular a participação dos discentes da graduação em Arqueologia na elaboração de percursos interpretativos e materiais de

divulgação científica relacionados aos patrimônios arqueológicos, históricos e culturais presentes em diferentes territórios pernambucanos, aproximando as pesquisas acadêmicas das comunidades locais e dos processos de circulação social do conhecimento. Nesse contexto, localidades como a Vila de Nazaré, no município do Cabo de Santo Agostinho, tornam-se importantes espaços de reflexão sobre patrimônio, memória, territorialidade e preservação cultural, especialmente em função de suas relações com a arqueologia histórica, as transformações urbanas e as dinâmicas socioculturais locais.

A iniciativa parte do entendimento de que o patrimônio cultural pode atuar como elemento estratégico para o fortalecimento das identidades culturais, da educação patrimonial e do reconhecimento das paisagens culturais associadas aos territórios. Conforme discutido por Choay (2001), o patrimônio ultrapassa sua dimensão material, tornando-se também instrumento de construção de memória, identidade e pertencimento social. Da mesma forma, Meneses (2009) destaca que a valorização patrimonial depende diretamente da construção de processos de apropriação social e de reconhecimento coletivo dos bens culturais por parte das comunidades. Nesse sentido, o desenvolvimento de rotas patrimoniais educativas permite não apenas ampliar os processos de divulgação científica relacionados à arqueologia, mas também fortalecer práticas de sensibilização patrimonial, reconhecimento territorial e valorização das memórias locais.

Além disso, a proposta busca integrar ações de divulgação científica e produção de conteúdos audiovisuais relacionados aos percursos patrimoniais elaborados pelos estudantes, utilizando plataformas digitais e mídias sociais como instrumentos de circulação do conhecimento arqueológico. Conforme apontado por Ferreira (2023), as mídias digitais têm desempenhado papel significativo nas ações contemporâneas de educação patrimonial e arqueologia pública, favorecendo práticas educativas mais acessíveis e participativas. Assim, o PErambulando nos Caminhos da Arqueologia busca promover experiências educativas integradas entre patrimônio cultural, território, memória e turismo patrimonial, incentivando a construção de práticas extensionistas voltadas à valorização das paisagens culturais pernambucanas e ao fortalecimento das relações entre universidade, patrimônio e sociedade.

Por fim, o *podcast* Patrimônio em Destaque constitui uma iniciativa voltada à comunicação pública da ciência e à divulgação de debates relacionados à arqueologia,

conservação patrimonial, memória social e patrimônio cultural por meio de conteúdos sonoros e audiovisuais acessíveis ao público geral. A proposta busca ampliar os espaços de diálogo entre universidade e sociedade, promovendo entrevistas, debates temáticos, divulgação de pesquisas acadêmicas e reflexões sobre preservação patrimonial e educação patrimonial em formatos contemporâneos de comunicação digital. A iniciativa surgiu inicialmente a partir das discussões desenvolvidas no Trabalho de Conclusão de Curso de Marcela da Silveira, voltado às possibilidades de utilização das mídias digitais e dos recursos de comunicação contemporânea como instrumentos de educação patrimonial e circulação social do conhecimento arqueológico. A partir dessa experiência acadêmica, identificou-se o potencial do formato podcast como ferramenta extensionista capaz de aproximar diferentes públicos das discussões relacionadas ao patrimônio cultural, favorecendo a democratização do acesso ao conhecimento científico produzido no âmbito universitário.

O crescimento dos podcasts enquanto ferramenta de divulgação científica tem sido amplamente observado no contexto acadêmico contemporâneo, especialmente em iniciativas voltadas à construção de linguagens mais acessíveis ao público não especializado e à ampliação das estratégias de comunicação pública da ciência. Conforme discutido por Freire (2021), os podcasts científicos vêm se consolidando como importantes instrumentos de mediação entre ciência e sociedade, favorecendo processos educativos mais horizontais, acessíveis e participativos. Além disso, experiências desenvolvidas no âmbito universitário, como o podcast *Hora Americana*, demonstram o potencial desse formato na aproximação entre produção acadêmica e sociedade, promovendo circulação do conhecimento, valorização das pesquisas científicas e fortalecimento das práticas extensionistas. Da mesma forma, iniciativas como o *Dragões de Garagem* evidenciam o papel dos podcasts na construção de espaços acessíveis de diálogo científico em ambientes digitais, contribuindo para a democratização da ciência e para o fortalecimento das práticas de divulgação científica no Brasil.

No campo da Arqueologia Pública e da Educação Patrimonial, o uso de podcasts apresenta especial relevância por possibilitar a construção de conteúdos educativos acessíveis, dinâmicos e adaptáveis a diferentes públicos e contextos sociais. Conforme apontado por Moshenska (2017), a arqueologia pública contemporânea demanda estratégias comunicacionais capazes de ampliar os processos de participação social e

circulação do conhecimento arqueológico para além dos espaços acadêmicos tradicionais. Nesse sentido, o *Podcast* Patrimônio em Destaque busca consolidar-se como espaço contínuo de comunicação pública da arqueologia e do patrimônio cultural, promovendo debates relacionados às pesquisas desenvolvidas por discentes e pesquisadores, às práticas de conservação patrimonial, às memórias coletivas e às múltiplas relações entre patrimônio, território e sociedade.

Além disso, a continuidade da iniciativa mostra-se relevante diante da necessidade de fortalecimento das ações extensionistas relacionadas à divulgação científica em arqueologia, especialmente em contextos marcados pela ampliação das mídias digitais e pela crescente demanda por conteúdos científicos acessíveis em plataformas digitais. Assim, o podcast atua não apenas como ferramenta de comunicação científica, mas também como espaço de formação acadêmica, protagonismo discente e construção coletiva de narrativas relacionadas ao patrimônio cultural arqueológico, contribuindo para o fortalecimento das relações entre universidade, sociedade e preservação patrimonial.

Dessa forma, as iniciativas vinculadas ao MAPPA articulam-se como um conjunto integrado de práticas extensionistas voltadas à democratização do conhecimento arqueológico e à ampliação dos processos de comunicação pública da ciência, utilizando diferentes linguagens, plataformas e experiências educativas como instrumentos de mediação cultural. Ao reunir mídias sociais, jogos educativos, histórias em quadrinhos, produções audiovisuais, podcasts, rotas patrimoniais e plataformas digitais, o projeto busca construir estratégias contemporâneas de extroversão do patrimônio cultural arqueológico, aproximando universidade e sociedade por meio de práticas acessíveis, interativas e socialmente participativas. Nesse contexto, o MAPPA compreende o patrimônio cultural não apenas como objeto de preservação técnica e acadêmica, mas como elemento ativo na construção das memórias coletivas, das identidades culturais e dos processos de pertencimento social. Assim, o projeto contribui simultaneamente para o fortalecimento da arqueologia pública, da educação patrimonial, da divulgação científica e da formação acadêmica e extensionista dos estudantes envolvidos, incentivando a construção de práticas inovadoras de circulação social do conhecimento arqueológico e valorização do patrimônio cultural pernambucano.

Além das ações desenvolvidas em ambientes digitais e universitários, o projeto busca ampliar sua atuação junto às escolas públicas da cidade do Recife por meio da realização de atividades educativas, oficinas, experiências interativas, rodas de conversa e ações de educação patrimonial voltadas a estudantes da educação básica. A proposta parte do entendimento de que o fortalecimento das relações entre patrimônio cultural, memória social e comunidade depende também da inserção das discussões arqueológicas nos espaços escolares, favorecendo processos de sensibilização patrimonial desde a formação inicial dos estudantes. Nesse contexto, as ações extensionistas do MAPPA pretendem aproximar crianças e jovens das discussões relacionadas à arqueologia, à preservação patrimonial e às identidades culturais pernambucanas por meio de linguagens acessíveis, dinâmicas e participativas, estimulando o reconhecimento do patrimônio cultural como elemento de pertencimento, memória e construção cidadã. Além disso, a atuação junto às escolas públicas contribui para ampliar os processos de democratização do conhecimento científico, fortalecendo o diálogo entre universidade, patrimônio e sociedade e incentivando práticas educativas socialmente integradas.

2. Objetivo geral:

Promover a extroversão do patrimônio cultural arqueológico por meio do desenvolvimento de ações extensionistas interdisciplinares voltadas à arqueologia pública, à conservação patrimonial, à educação patrimonial e à comunicação pública da ciência, articulando mídias digitais, recursos audiovisuais, experiências interativas e práticas educativas acessíveis como instrumentos de circulação social do conhecimento arqueológico. Assim, busca-se aproximar universidade e sociedade através da divulgação das pesquisas desenvolvidas por discentes da graduação em Arqueologia, estimulando a valorização das memórias coletivas, das identidades culturais e da preservação patrimonial, além de fortalecer processos de participação social, democratização do conhecimento científico e construção de práticas inovadoras de mediação cultural aplicadas ao patrimônio cultural arqueológico.

3. Objetivos específicos:

a) Desenvolver ações de divulgação científica voltadas à circulação social das pesquisas produzidas por discentes da graduação em Arqueologia, aproximando universidade e sociedade por meio de linguagens acessíveis e interativas.

b) Promover práticas de educação patrimonial relacionadas ao patrimônio cultural arqueológico, estimulando processos de reconhecimento, pertencimento social e valorização das memórias coletivas.
c) Produzir conteúdos educativos e de comunicação pública da ciência em diferentes suportes e plataformas digitais, incluindo mídias sociais, podcast, jogos educativos, histórias em quadrinhos e produções audiovisuais.
d) Incentivar a utilização de recursos interativos, narrativas visuais e experiências digitais como ferramentas de mediação cultural e democratização do conhecimento arqueológico.
e) Estimular a participação discente em atividades extensionistas relacionadas à arqueologia pública, à conservação patrimonial e à divulgação científica, fortalecendo processos de formação acadêmica e protagonismo estudantil.
f) Desenvolver iniciativas voltadas à valorização das paisagens culturais e dos patrimônios arqueológicos de Pernambuco por meio da construção de rotas educativas e ações de incentivo ao turismo patrimonial.
g) Fortalecer os processos de aproximação entre patrimônio cultural, comunidades externas e espaços educativos, favorecendo práticas participativas de preservação e sensibilização patrimonial.
h) Ampliar o acesso público às discussões relacionadas à arqueologia, memória social, cultura material e conservação patrimonial através de estratégias contemporâneas de comunicação digital e extroversão do patrimônio cultural arqueológico.

4. Justificativa:

As discussões contemporâneas relacionadas à arqueologia pública, à conservação patrimonial e à educação patrimonial têm evidenciado a necessidade de fortalecimento de práticas extensionistas capazes de ampliar os processos de circulação social do conhecimento arqueológico, aproximando universidade e sociedade por meio de estratégias acessíveis, interativas e socialmente integradas. Apesar do crescimento das pesquisas desenvolvidas no campo da arqueologia e da conservação do patrimônio cultural, grande parte do conhecimento produzido em ambiente acadêmico ainda permanece restrita aos espaços universitários, dificultando o acesso da sociedade às discussões relacionadas ao patrimônio cultural arqueológico, às memórias coletivas e às múltiplas possibilidades de atuação da arqueologia contemporânea.

Nesse contexto, iniciativas voltadas à comunicação pública da ciência tornam-se fundamentais para a democratização do conhecimento científico e para o fortalecimento das relações entre patrimônio, território e sociedade. Conforme discutido por Bueno (2010), a divulgação científica constitui importante instrumento de aproximação entre ciência e público não especializado, favorecendo processos de construção crítica do conhecimento e participação social. No campo da arqueologia pública, Merriman (2004) e Moshenska (2017) destacam que a preservação e valorização do patrimônio arqueológico dependem também da ampliação das práticas de comunicação, interpretação e participação pública, permitindo que diferentes grupos sociais reconheçam o patrimônio cultural como elemento ativo na construção de identidades, pertencimentos e memórias sociais.

Paralelamente, o avanço das mídias digitais e das plataformas de comunicação contemporâneas tem transformado significativamente as formas de produção e circulação do conhecimento científico, ampliando as possibilidades de construção de experiências educativas mais dinâmicas, acessíveis e participativas. Redes sociais, podcasts, jogos educativos, histórias em quadrinhos e produções audiovisuais vêm sendo utilizados como importantes ferramentas de mediação cultural e educação patrimonial, especialmente junto ao público jovem e às comunidades externas à universidade. Conforme apontado por Santaella (2013), as mídias digitais modificaram profundamente os processos de comunicação e compartilhamento de informações, favorecendo práticas mais interativas e colaborativas de produção de conhecimento.

Dessa forma, o projeto "#MemóriaSomos e ArcheoSave: PErambulando o Patrimônio em Destaque nos caminhos da Arqueologia (MAPPA)" justifica-se pela necessidade de construção de estratégias extensionistas voltadas à extroversão do patrimônio cultural arqueológico, integrando arqueologia pública, conservação patrimonial, educação patrimonial e comunicação pública da ciência em diferentes suportes e plataformas digitais. O projeto busca não apenas ampliar a divulgação das pesquisas desenvolvidas por discentes da graduação em Arqueologia, mas também fortalecer processos de sensibilização patrimonial, valorização das memórias coletivas e aproximação entre universidade e sociedade.

Além disso, a proposta mostra-se relevante diante da necessidade de incentivo à formação acadêmica e extensionista dos estudantes envolvidos, estimulando práticas de protagonismo discente, produção de conteúdos educativos e construção de experiências

inovadoras de mediação cultural aplicadas ao patrimônio cultural arqueológico. Ao articular iniciativas como mídias sociais, jogos educativos, histórias em quadrinhos, rotas patrimoniais, produções audiovisuais e podcast, o MAPPA busca consolidar um espaço interdisciplinar de divulgação científica e educação patrimonial voltado à valorização do patrimônio cultural pernambucano e ao fortalecimento das práticas de arqueologia pública no âmbito universitário e social.

5. Metodologia:

A metodologia para este projeto fundamenta-se nos princípios da arqueologia pública, da educação patrimonial, da comunicação pública da ciência e das práticas extensionistas interdisciplinares, buscando promover processos de circulação social do conhecimento arqueológico por meio da utilização de diferentes linguagens, plataformas digitais e experiências educativas acessíveis. As atividades serão desenvolvidas de maneira integrada entre docentes, discentes da graduação e pós-graduação e comunidades externas à universidade, articulando ações de divulgação científica, mediação cultural, produção audiovisual e construção de conteúdos educativos relacionados ao patrimônio cultural arqueológico.

Inicialmente, será realizado o levantamento, seleção e sistematização das pesquisas desenvolvidas pelos discentes da graduação em Arqueologia, considerando temáticas relacionadas à conservação patrimonial, arqueologia amazônica, arqueologia histórica, arqueologia da arquitetura, cultura material, memória social, arqueologia digital, patrimônio cultural e preservação arqueológica. A partir desse levantamento, os conteúdos serão adaptados para diferentes formatos educativos e plataformas digitais, buscando transformar discussões acadêmicas em materiais acessíveis ao público não especializado por meio de processos de tradução científica e mediação cultural.

No âmbito da iniciativa #MemóriaSomos, as atividades serão desenvolvidas principalmente através da plataforma Instagram, utilizando recursos visuais, narrativas digitais, postagens educativas, conteúdos audiovisuais e estratégias interativas voltadas à divulgação científica e à educação patrimonial. Serão produzidos materiais relacionados às pesquisas arqueológicas, ao patrimônio cultural pernambucano, às práticas de conservação patrimonial e às memórias coletivas, buscando estimular processos de participação social, sensibilização patrimonial e aproximação entre universidade e sociedade. As publicações serão organizadas em formatos acessíveis e

dinâmicos, incluindo imagens, vídeos curtos, *reels*, cards educativos e conteúdos interativos voltados a diferentes públicos.

Já no âmbito do ARCHEOSAVE, as ações serão voltadas à produção de experiências educativas interativas relacionadas à arqueologia e à preservação patrimonial. Na vertente ARCHEOSAVE Games, serão desenvolvidos jogos educativos físicos e digitais aplicados à educação patrimonial, utilizando dinâmicas lúdicas, narrativas interativas e recursos visuais relacionados à cultura material, aos processos arqueológicos e à preservação do patrimônio cultural. Para o desenvolvimento das atividades digitais, serão utilizadas plataformas acessíveis de criação de jogos e experiências interativas, como *Wordwall*, *Scratch*, *Genially*, *Canva Interativo*, *Twine* e ferramentas voltadas à gamificação educativa e construção de quizzes, percursos narrativos e jogos de associação visual. Além disso, poderão ser desenvolvidos jogos físicos e híbridos, incluindo tabuleiros educativos, cartas temáticas, jogos de memória, caça ao patrimônio e dinâmicas interativas aplicadas às ações extensionistas e atividades escolares.

Os conteúdos dos jogos serão elaborados a partir das pesquisas desenvolvidas pelos discentes da graduação em Arqueologia, buscando transformar temas acadêmicos em experiências educativas acessíveis e participativas. As atividades poderão abordar conteúdos relacionados à arqueologia amazônica, conservação patrimonial, arqueologia histórica, arqueologia da arquitetura, cultura material, patrimônio cultural pernambucano, memória social e processos arqueológicos, utilizando linguagem acessível e recursos visuais voltados especialmente ao público jovem e às comunidades externas à universidade. A construção dos jogos envolverá etapas de levantamento bibliográfico, adaptação didática dos conteúdos científicos, desenvolvimento das mecânicas educativas, elaboração visual e aplicação experimental junto a ações extensionistas, escolas, eventos acadêmicos e atividades de educação patrimonial.

A proposta fundamenta-se na compreensão de que experiências lúdicas e recursos interativos possuem elevado potencial educativo, favorecendo processos participativos de aprendizagem e aproximação entre patrimônio cultural e sociedade. Conforme discutido por Rizvic et al. (2020), os *serious games* aplicados ao patrimônio cultural possibilitam experiências educativas capazes de integrar entretenimento, construção de conhecimento e participação ativa dos usuários. Da mesma forma, estudos relacionados à arqueologia digital e às práticas de gamificação educativa

demonstram que jogos patrimoniais e experiências interativas contribuem significativamente para a democratização do conhecimento arqueológico e para o fortalecimento das práticas de educação patrimonial (Silva Neta, 2022). Assim, o ARCHEOSAVE Games busca construir experiências educativas acessíveis, dinâmicas e socialmente integradas, fortalecendo processos de divulgação científica, sensibilização patrimonial e circulação social do conhecimento arqueológico.

Na vertente ARCHEOSAVE HQ, serão produzidas histórias em quadrinhos voltadas à divulgação científica em arqueologia, utilizando linguagem gráfica, narrativa visual e elementos da cultura pop como instrumentos de mediação cultural e circulação social do conhecimento científico. A proposta busca transformar pesquisas desenvolvidas pelos discentes da graduação em Arqueologia em conteúdos acessíveis, visuais e socialmente integrados, permitindo que temas frequentemente restritos ao ambiente acadêmico sejam apresentados de maneira educativa e dinâmica para diferentes públicos. Os roteiros das HQs serão construídos a partir dos projetos de pesquisa, trabalhos acadêmicos, experiências extensionistas e temas de interesse desenvolvidos pelos estudantes ao longo da graduação, abordando conteúdos relacionados à arqueologia amazônica, arqueologia histórica, cultura material, conservação patrimonial, memória social, patrimônio cultural pernambucano, arqueologia da arquitetura e preservação arqueológica.

Inicialmente, as histórias em quadrinhos serão disponibilizadas em formato digital através do site do Laboratório de Arqueologia para Conservação e Restauro (LACOR/UFPE), além de serem divulgadas por meio das mídias sociais vinculadas ao projeto MAPPA. A utilização das plataformas digitais busca ampliar o alcance social das produções acadêmicas desenvolvidas pelos estudantes, favorecendo processos de democratização do conhecimento científico e aproximação entre universidade e sociedade. Nesse sentido, o ARCHEOSAVE HQ propõe não apenas divulgar resultados de pesquisa, mas também construir narrativas educativas capazes de aproximar comunidades externas das discussões relacionadas ao patrimônio cultural arqueológico, às memórias coletivas e às múltiplas formas de atuação da arqueologia contemporânea.

Para o desenvolvimento das HQs, serão utilizados softwares e plataformas digitais voltados à ilustração, diagramação e produção gráfica, como *Canva*, *Krita*, *MediBang Paint*, *Ibis Paint*, *Adobe Express* e ferramentas de desenho digital acessíveis aos estudantes participantes. A proposta busca incentivar a participação criativa dos

discentes em todas as etapas de construção das histórias em quadrinhos, desde a elaboração dos roteiros e definição narrativa até a criação dos desenhos, personagens, traços visuais e identidade gráfica das produções. Dessa forma, os próprios estudantes poderão desenvolver estilos artísticos e linguagens visuais relacionados às temáticas de suas pesquisas, permitindo maior protagonismo discente e fortalecimento das relações entre produção acadêmica, criatividade e divulgação científica.

Além disso, as HQs poderão ser utilizadas em ações de educação patrimonial, atividades extensionistas, escolas, exposições e eventos acadêmicos, funcionando como instrumentos de sensibilização patrimonial e mediação cultural. Conforme discutido por Ramos (2017), as histórias em quadrinhos apresentam elevado potencial educativo por articularem linguagem visual, narrativa e construção simbólica em formatos acessíveis e atrativos, favorecendo processos de aprendizagem mais participativos e dinâmicos. No campo da divulgação científica, iniciativas como a obra *Vamos falar sobre Arqueologia?*, desenvolvida por Daniela Cisneiros e Marília Perazzo, demonstram como as narrativas gráficas podem contribuir significativamente para a aproximação entre arqueologia e sociedade, especialmente junto ao público jovem e às comunidades escolares (COSTA, 2025). Assim, o ARCHEOSAVE HQ busca fortalecer práticas de comunicação pública da ciência e educação patrimonial através da construção de conteúdos educativos que conectem as pesquisas acadêmicas desenvolvidas na universidade às experiências sociais, culturais e territoriais das comunidades.

No âmbito da iniciativa PErambulando nos Caminhos da Arqueologia, serão desenvolvidas ações relacionadas à produção audiovisual, divulgação científica em mídias sociais e construção de rotas educativas voltadas à valorização do patrimônio cultural pernambucano. A proposta surgiu inicialmente a partir da reflexão sobre o potencial do turismo patrimonial e das práticas de circulação cultural como instrumentos de aproximação entre Arqueologia, território e sociedade, buscando incentivar a construção de roteiros interpretativos relacionados aos patrimônios arqueológicos, históricos e culturais presentes em diferentes regiões do estado de Pernambuco. Nesse contexto, a iniciativa parte do entendimento de que os espaços patrimoniais não devem ser compreendidos apenas como locais de visitação, mas como territórios de memória, experiências sociais e construção de identidades culturais.

As atividades envolverão o levantamento de referências patrimoniais, a elaboração de percursos interpretativos e a produção de conteúdos audiovisuais

relacionados às paisagens culturais, aos monumentos históricos, aos sítios arqueológicos e às memórias locais de diferentes regiões pernambucanas, incluindo localidades como a Vila de Nazaré, no município do Cabo de Santo Agostinho. Os estudantes da graduação em Arqueologia participarão diretamente da construção dos roteiros patrimoniais, realizando pesquisas históricas e arqueológicas, levantamento iconográfico, reconhecimento territorial e desenvolvimento de materiais educativos voltados à valorização cultural e à sensibilização patrimonial das comunidades envolvidas.

Além disso, a iniciativa prevê a produção de conteúdos audiovisuais e materiais de divulgação científica relacionados aos espaços patrimoniais abordados nos roteiros, buscando apresentar suas histórias, vivências, transformações urbanas, memórias coletivas e relações socioculturais de maneira acessível e socialmente integrada. Os conteúdos serão produzidos para plataformas digitais e mídias sociais, utilizando vídeos de curta duração, registros audiovisuais, percursos narrativos e materiais educativos voltados à comunicação pública da arqueologia e à valorização das paisagens culturais pernambucanas. Para o desenvolvimento das atividades, poderão ser utilizados softwares e plataformas digitais voltados à edição audiovisual, design gráfico, construção de mapas interativos e divulgação científica, como CapCut, Canva, Adobe Express, Filmora, DaVinci Resolve, Google My Maps, Google Earth e QGIS. Essas ferramentas permitirão aos estudantes produzir vídeos educativos, registros documentais, mapas patrimoniais, percursos interpretativos e conteúdos visuais relacionados aos territórios e patrimônios abordados nas ações extensionistas.

A proposta também busca incentivar o protagonismo discente em todas as etapas de produção dos materiais, permitindo que os próprios estudantes participem da definição estética, construção narrativa, gravação, edição audiovisual e organização dos roteiros patrimoniais, articulando suas experiências acadêmicas e pesquisas desenvolvidas no âmbito da graduação em Arqueologia. Dessa forma, a iniciativa pretende transformar pesquisas acadêmicas em experiências educativas acessíveis, aproximando comunidades externas das discussões relacionadas ao patrimônio cultural, às paisagens arqueológicas e às memórias locais.

Nesse sentido, o PErambulando nos Caminhos da Arqueologia busca estimular processos de reconhecimento patrimonial, pertencimento territorial e valorização das paisagens culturais pernambucanas, promovendo práticas extensionistas voltadas à

aproximação entre universidade, comunidades locais e patrimônio cultural. A proposta fundamenta-se na compreensão de que o patrimônio cultural atua como elemento estratégico na construção das identidades sociais e na valorização dos territórios. Conforme discutido por Choay (2001), o patrimônio ultrapassa sua dimensão material, tornando-se instrumento de memória, pertencimento e reconhecimento coletivo. Da mesma forma, Meneses (2009) destaca que a valorização patrimonial depende diretamente dos processos de apropriação social e construção de vínculos entre comunidades e seus bens culturais. Assim, ao integrar arqueologia pública, turismo patrimonial, produção audiovisual e educação patrimonial, a iniciativa busca fortalecer práticas contemporâneas de circulação social do conhecimento arqueológico e valorização do patrimônio cultural pernambucano.

Por fim, no âmbito do *Podcast* Patrimônio em Destaque, serão produzidos episódios voltados à comunicação pública da ciência e à divulgação de pesquisas acadêmicas relacionadas à arqueologia, patrimônio cultural, memória social e conservação patrimonial, utilizando formatos sonoros e audiovisuais acessíveis ao público geral. A iniciativa surgiu inicialmente a partir das discussões e experiências desenvolvidas no Trabalho de Conclusão de Curso de Marcela da Silveira, voltado às possibilidades de utilização das mídias digitais e dos recursos contemporâneos de comunicação como instrumentos de educação patrimonial e circulação social do conhecimento arqueológico. A partir dessa experiência, identificou-se o potencial do formato podcast como ferramenta extensionista capaz de aproximar a produção acadêmica das comunidades externas à universidade, favorecendo processos mais acessíveis, horizontais e participativos de divulgação científica.

Nesse contexto, a proposta busca dar continuidade às estratégias metodológicas inicialmente discutidas no trabalho, utilizando episódios temáticos, entrevistas, debates, narrativas educativas e conteúdos audiovisuais relacionados às pesquisas desenvolvidas pelos discentes da graduação em Arqueologia, às práticas de conservação patrimonial, às memórias coletivas e às múltiplas relações entre patrimônio, território e sociedade. Os conteúdos serão disponibilizados principalmente através do canal oficial do Laboratório de Arqueologia para Conservação e Restauro (LACOR/UFPE) na plataforma YouTube, além de serem divulgados em mídias sociais vinculadas ao projeto MAPPA, ampliando os processos de circulação social do conhecimento científico produzido no âmbito universitário.

A metodologia utilizada buscará integrar linguagem acessível, recursos audiovisuais, edição digital e construção de narrativas voltadas à comunicação pública da arqueologia, permitindo que os próprios estudantes participem da elaboração das pautas, produção dos episódios, roteirização, gravação, edição e divulgação dos conteúdos. Para o desenvolvimento das atividades, poderão ser utilizados softwares e plataformas de edição audiovisual e produção sonora, como CapCut, Canva, Audacity, OBS Studio, Adobe Express e ferramentas de edição disponíveis para dispositivos móveis e computadores, favorecendo a construção de conteúdos acessíveis e compatíveis com plataformas digitais contemporâneas.

O crescimento dos podcasts enquanto ferramenta de divulgação científica tem sido amplamente observado no contexto acadêmico contemporâneo, especialmente em iniciativas voltadas à democratização do conhecimento científico e à ampliação das estratégias de comunicação pública da ciência. Conforme discutido por Freire (2021), os podcasts científicos vêm se consolidando como importantes instrumentos de mediação entre ciência e sociedade, favorecendo processos educativos mais acessíveis, participativos e socialmente integrados. Da mesma forma, experiências como o podcast *Hora Americana* e iniciativas de divulgação científica digital, como o *Dragões de Garagem*, demonstram o potencial desse formato na circulação social do conhecimento e na aproximação entre produção acadêmica e público não especializado.

Assim, o *Podcast* Patrimônio em Destaque busca consolidar-se como espaço contínuo de divulgação científica, educação patrimonial e comunicação pública da arqueologia, contribuindo para a valorização do patrimônio cultural arqueológico, fortalecimento das práticas extensionistas e ampliação das relações entre universidade, patrimônio e sociedade.

Por fim, a metodologia do projeto MAPPA fundamenta-se na integração entre arqueologia pública, educação patrimonial, comunicação pública da ciência e práticas extensionistas interdisciplinares, compreendendo o patrimônio cultural arqueológico como elemento ativo na construção das memórias coletivas, das identidades culturais e dos processos de pertencimento social. A articulação entre mídias digitais, produção audiovisual, jogos educativos, histórias em quadrinhos, rotas patrimoniais e plataformas de divulgação científica busca construir estratégias contemporâneas de extroversão do patrimônio cultural, ampliando os processos de circulação social do conhecimento arqueológico e aproximando universidade e sociedade por meio de linguagens

acessíveis, participativas e socialmente integradas. Além disso, o projeto pretende fortalecer o protagonismo discente e a formação acadêmica interdisciplinar dos estudantes envolvidos, incentivando a construção de experiências educativas, culturais e extensionistas voltadas à valorização do patrimônio cultural pernambucano e à democratização do conhecimento científico produzido no âmbito da Arqueologia.

6. Resultados esperados:

Espera-se que o projeto "#MemóriaSomos e ArcheoSave: PErambulando o Patrimônio em Destaque nos caminhos da Arqueologia (MAPPA)" contribua para o fortalecimento das práticas de arqueologia pública, educação patrimonial e comunicação pública da ciência no âmbito universitário e social, promovendo maior circulação do conhecimento arqueológico através de linguagens acessíveis, mídias digitais e experiências educativas interativas. A proposta pretende ampliar os processos de aproximação entre universidade e sociedade, favorecendo a democratização do acesso às pesquisas desenvolvidas pelos discentes da graduação em Arqueologia e estimulando reflexões relacionadas ao patrimônio cultural, às memórias coletivas e à preservação patrimonial.

No âmbito das ações extensionistas, espera-se a produção contínua de conteúdos educativos e de divulgação científica em diferentes formatos, incluindo produções audiovisuais, episódios de podcast, histórias em quadrinhos, jogos educativos, mídias sociais e materiais digitais relacionados ao patrimônio cultural arqueológico. Esses conteúdos deverão contribuir para a ampliação do alcance social das discussões relacionadas à arqueologia, à conservação patrimonial e à educação patrimonial, especialmente junto a estudantes, comunidades externas à universidade e públicos não especializados.

Com relação à iniciativa #MemóriaSomos, espera-se ampliar os processos de comunicação pública da arqueologia por meio das mídias sociais, promovendo maior circulação de conteúdos educativos relacionados à memória social, patrimônio cultural e preservação arqueológica. Já no âmbito do ARCHEOSAVE Games e do ARCHEOSAVE HQ, espera-se desenvolver experiências educativas acessíveis e interativas capazes de estimular processos participativos de aprendizagem, sensibilização patrimonial e aproximação entre patrimônio cultural e sociedade, especialmente junto ao público jovem e às comunidades escolares.

Na iniciativa PErambulando nos Caminhos da Arqueologia, espera-se contribuir para a valorização das paisagens culturais pernambucanas e para o fortalecimento das relações entre patrimônio, território e memória social através da construção de roteiros interpretativos, conteúdos audiovisuais e ações de incentivo ao turismo patrimonial. A proposta pretende estimular processos de reconhecimento patrimonial e pertencimento territorial, incentivando a valorização de monumentos históricos, sítios arqueológicos e espaços culturais de diferentes regiões de Pernambuco.

Já no âmbito do Podcast Patrimônio em Destaque, espera-se consolidar um espaço contínuo de divulgação científica e comunicação pública da arqueologia, promovendo a circulação social das pesquisas desenvolvidas no âmbito universitário e ampliando os espaços de diálogo relacionados à conservação patrimonial, memória social e patrimônio cultural em plataformas digitais acessíveis ao público geral.

Além disso, o projeto pretende fortalecer o protagonismo discente e a formação acadêmica interdisciplinar dos estudantes envolvidos, incentivando a participação em práticas extensionistas, produção de conteúdos educativos, mediação cultural e utilização de ferramentas digitais aplicadas à divulgação científica e à educação patrimonial. Espera-se também contribuir para o fortalecimento institucional das ações extensionistas vinculadas ao Laboratório de Arqueologia para Conservação e Restauro (LACOR/UFPE), ampliando a visibilidade das pesquisas acadêmicas e consolidando práticas inovadoras de circulação social do conhecimento arqueológico e valorização do patrimônio cultural pernambucano.

7. Referências bibliográficas:

BUENO, Wilson da Costa. Comunicação científica e divulgação científica: aproximações e rupturas conceituais. *Informação & Informação*, Londrina, v. 15, n. esp., p. 1-12, 2010.

FREIRE, Eugênio Paccelli Aguiar. Podcasts de divulgação científica como espaços de comunicação pública da ciência. *Comunicação Pública*, v. 16, n. 31, 2021.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. *Guia básico de educação patrimonial*. Brasília: IPHAN, Museu Imperial, 1999.

MERRIMAN, Nick. *Public Archaeology*. London: Routledge, 2004.

MOSHENSKA, Gabriel. *Key Concepts in Public Archaeology*. London: UCL Press, 2017.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.

RIZVIC, Selma et al. Interactive digital storytelling and serious games in cultural heritage dissemination. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, v. 13, n. 2, 2020.

SILVA NETA, Maria Aparecida. Arqueologia digital, patrimônio cultural e tecnologias interativas: possibilidades educativas e comunicacionais. 2022.

COSTA, Claudia. História em quadrinhos explica conceitos de arqueologia para crianças. *Jornal da USP*, São Paulo, 27 ago. 2025. Disponível em: Jornal da USP. Acesso em: 26 maio 2026.

CHOAY, Françoise. *A alegoria do patrimônio*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

FERREIRA, Ana Carolina. Mídias digitais, arqueologia pública e educação patrimonial: possibilidades de mediação cultural em ambientes virtuais. 2023.

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Patrimônio cultural entre o público e o privado. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, Brasília, n. 32, p. 15-29, 2009.

COSTA, Claudia. História em quadrinhos explica conceitos de arqueologia para crianças. *Jornal da USP*, São Paulo, 27 ago. 2025. Disponível em: https://jornal.usp.br/universidade/historia-em-quadrinhos-explica-conceitos-de-arqueologia-para-criancas/. Acesso em: 26 maio 2026.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2017.

8. Cronograma:

ATIVIDADES	2026	2027	2028
Planejamento e organização das ações extensionistas	X		
Levantamento e sistematização das pesquisas discentes	X	X	X
Produção de conteúdo para o #MemóriaSomos	X	X	X
Desenvolvimento de jogos educativos	X	X	X
Produção de HQs educativas	X	X	X
Produção audiovisual e rotas patrimoniais	X	X	X
Produção e divulgação do *Podcast* Patrimônio em Destaque	X	X	X
Divulgação científica em mídias sociais e plataformas digitais	X	X	X
Desenvolvimento de ações extensionistas em escolas e comunidades		X	X
Participação em eventos acadêmicos e extensionistas		X	X
Avaliação, sistematização e produção de relatórios		X	X