

ArqueoTech: tecnologias imersivas, acessibilidade e engajamento social no patrimônio material e imaterial

ArqueoTech: immersive technologies, acesibility and social engagement in tangible and intangible heritage

Nina Rosa Ledoux

Universidade Federal de Sergipe, Brasil.
ninarosaledoux@gmail.com

50

RESUMO

O projeto ArqueoTech integra Arqueologia Pública, Educação Patrimonial e tecnologias imersivas (VR, jogos, réplicas táteis) em uma exposição itinerante. Ancora-se em bases Freireanas e decoloniais para democratizar o conhecimento arqueológico, engajar públicos e desconstruir narrativas hegemônicas, promovendo justiça epistêmica na memória social.

Palavras-chave: Educação Patrimonial; Tecnologias digitais; Arqueologia Pública.

ABSTRACT

The ArqueoTech project integrates Public Archaeology, Heritage Education, and immersive technologies (VR, games, tactile replicas) into a traveling exhibition. Grounded in Freirean and decolonial frameworks, it aims to democratize archaeological knowledge, engage diverse audiences, and deconstruct hegemonic narratives, fostering epistemic justice in social memory.

Keywords: Heritage Education; Digital technologies; Public Archaeology.

1 INTRODUÇÃO

A educação patrimonial e a Arqueologia Pública assumem um papel estratégico nos debates contemporâneos sobre acesso ao conhecimento científico, direitos à memória e preservação cultural. Diante das desigualdades históricas que permeiam os campos da arqueologia e da museologia, diversas iniciativas emergem para transformar a maneira como os bens culturais são experienciados e compreendidos. É nesse cenário que o ArqueoTech se apresenta como uma proposta inovadora, que alia tecnologia, interatividade e sensibilidade educativa para ressignificar o contato com o patrimônio material e imaterial em sua diversidade.

O ArqueoTech é um projeto expositivo e educativo de caráter itinerante que oferece uma experiência sensorial, imersiva e inclusiva de divulgação científica em Arqueologia. Com foco na valorização do patrimônio cultural brasileiro em sua pluralidade, a iniciativa parte do entendimento de que o acesso ao patrimônio não deve permanecer restrito a museus institucionais ou centros acadêmicos. Ao contrário, deve ser democratizado por meio de tecnologias digitais integradas a metodologias participativas de educação patrimonial. Assim, o projeto se ancora nos princípios da Arqueologia Pública, da justiça epistêmica e da decolonialidade, adotando uma abordagem crítica e transformadora na relação entre ciência, memória e sociedade.

Estruturado em cinco blocos temáticos — que vão da evolução humana às expressões do patrimônio imaterial reconhecidas pela UNESCO — o ArqueoTech incorpora recursos como realidade virtual, realidade aumentada, jogos interativos, escavações simuladas, réplicas táteis e dispositivos de acessibilidade. Essa abordagem visa reconfigurar os modos de aprender e vivenciar o patrimônio, estimulando o envolvimento de públicos historicamente distanciados das práticas museológicas tradicionais.

As premissas que orientam o projeto incluem o reconhecimento de saberes plurais e de narrativas historicamente marginalizadas — especialmente as de populações afrodescendentes, indígenas e LGBTQIA+ —, a valorização da mediação cultural como prática dialógica e sensível às realidades locais, e a integração entre inovação tecnológica, educação crítica e participação social como vias para a construção coletiva do conhecimento e do pertencimento identitário.

Entre os principais objetivos estão a promoção do acesso qualificado ao conhecimento arqueológico para públicos diversos, com ênfase em escolas públicas, periferias urbanas, territórios indígenas e quilombolas; o fortalecimento de vínculos

identitários e do senso de pertencimento a partir da valorização das memórias coletivas; a ampliação do interesse pela ciência e pela história por meio de experiências sensoriais e interativas; e o estímulo a práticas de educação patrimonial inclusivas, acessíveis e enraizadas nas vivências dos sujeitos.

Os resultados esperados incluem o engajamento efetivo de públicos diversos com o patrimônio cultural, a ampliação do repertório crítico e cultural de estudantes e professores, a formação de acervos digitais acessíveis e colaborativos, e o fortalecimento de políticas públicas voltadas à valorização da diversidade cultural e à promoção do direito à memória.

Atualmente, o projeto encontra-se em fase de captação de recursos, por meio de Leis de Incentivo à Cultura e editais públicos voltados à produção cultural, educação patrimonial e inovação educativa. Sua concepção está alinhada às diretrizes da Constituição Federal, do Plano Nacional de Cultura, da Política Nacional de Museus e das convenções da UNESCO voltadas à proteção do patrimônio cultural.

O ArqueoTech nasce de uma trajetória consolidada em arqueologia pública e produção cultural. Desde 2023, vem sendo aprimorado em diferentes frentes e, em 2025, teve seu processo de registro de obra iniciado na Biblioteca Nacional (Protocolo: 000984.0266587/2025). Já foi submetido ao edital “Seleção Pública - Petrobras Cultural – Novos Eixos” (2024) e inscrito no Programa de Patrocínios do Banco do Brasil (2025), com vistas à sua implementação e itinerância. Esses esforços dialogam com Holtorf (2007), que ressalta a importância de comunicar à sociedade o valor social e simbólico da arqueologia, legitimando seu financiamento com recursos públicos ou mecanismos de apoio cultural.

É amplamente reconhecido que os avanços tecnológicos — especialmente nas áreas da comunicação e da mobilidade — têm reconfigurado as práticas sociais e as formas de aprendizagem. Diante da migração das novas gerações para ambientes digitais, especialmente após a pandemia de Covid-19, torna-se urgente repensar as formas de socialização do patrimônio cultural. Como propõe Forte (2007), é preciso romper com modelos estáticos e acolher uma “memória nômade”, capaz de transcender fronteiras físicas e simbólicas.

Essa proposta dialoga com o caráter itinerante do ArqueoTech, que opera em três dimensões principais: a desterritorialização, com unidades móveis adaptadas para espaços não museais (Deleuze & Guattari, 1980); a transgeracionalidade, com design inclusivo e acessível para múltiplas faixas etárias (Hooper-Greenhill, 2007); e a memória

dinâmica, entendida como um processo de ressignificação contínua das experiências e narrativas sobre o passado (Halbwachs, 1990).

Inspirado pela pedagogia crítica de Paulo Freire, o ArqueoTech entende a educação como um ato transformador enraizado na realidade concreta dos sujeitos. Para Freire (2000), “homens e mulheres podem mudar o mundo para melhor, mas apenas partindo da realidade concreta que suas gerações alcançam” (p. 53). Alinhado a essa perspectiva, o projeto reconhece todos os saberes como legítimos, conforme argumenta Holtorf (2007), e propõe uma arqueologia que dialoga com trajetórias individuais e coletivas. Assim, o ArqueoTech se configura como vetor de transformação social, onde as ciências do passado se renovam por meio da tecnologia, promovendo o acesso democrático à informação e trazendo ao centro da discussão grupos historicamente marginalizados.

A transição do modelo analógico para o digital tornou as experiências sensoriais e cognitivas profundamente ligadas às tecnologias contemporâneas. Esse novo cenário exige uma educação patrimonial atualizada, desafiadora, flexível e crítica — capaz de transformar o conhecimento em ação. Considerando o patrimônio como um bem coletivo, torna-se responsabilidade da Arqueologia garantir que os instrumentos de preservação cultural alcancem, com equidade, todos os sujeitos sociais. Essa integração entre educação, tecnologia e justiça social possibilita a formação de agentes críticos comprometidos com a valorização da diversidade e a manutenção da identidade cultural.

Inspirado pela pedagogia crítica de Paulo Freire, o ArqueoTech entende a educação como um ato transformador enraizado na realidade concreta dos sujeitos. Para Freire (2000), “homens e mulheres podem mudar o mundo para melhor, mas apenas partindo da realidade concreta que suas gerações alcançam” (p. 53). Alinhado a essa perspectiva, o projeto reconhece todos os saberes como legítimos, conforme argumenta Holtorf (2007), e propõe uma arqueologia que dialoga com trajetórias individuais e coletivas. Assim, o ArqueoTech se configura como vetor de transformação social, onde as ciências do passado se renovam por meio da tecnologia, promovendo o acesso democrático à informação e trazendo ao centro da discussão grupos historicamente marginalizados.

A transição do modelo analógico para o digital tornou as experiências sensoriais e cognitivas profundamente ligadas às tecnologias contemporâneas. Esse novo cenário exige uma educação patrimonial atualizada, desafiadora, flexível e crítica — capaz de transformar o conhecimento em ação. Considerando o patrimônio como um bem

coletivo, torna-se responsabilidade da Arqueologia garantir que os instrumentos de preservação cultural alcancem, com equidade, todos os sujeitos sociais. Essa integração entre educação, tecnologia e justiça social possibilita a formação de agentes críticos comprometidos com a valorização da diversidade e a manutenção da identidade cultural.

2 A PROPOSTA DO ARQUEOTECH: DESIGN TEMÁTICO, INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E TRANSFORMAÇÃO EPISTÊMICA

A proposta do ArqueoTech estrutura-se como uma exposição sensorial, imersiva e itinerante, concebida para funcionar simultaneamente como ambiente educativo, plataforma de inclusão e espaço de ressignificação simbólica da relação entre público e patrimônio. Seu desenho curatorial é organizado em cinco blocos temáticos interdependentes: (1) Introdução à Arqueologia e ao Patrimônio Cultural; (2) Evolução Humana: Do Sahelanthropus à Luzia; (3) Genialidades Pré-coloniais; (4) Arqueologia Histórica e Diáspora Africana; e (5) Patrimônio Imaterial. Esses núcleos formam uma narrativa progressiva e dialógica, permitindo ao visitante transitar por diferentes escalas temporais e identitárias, promovendo múltiplas formas de conexão com a história, a ciência e a diversidade cultural brasileira.

Figura 1

Identidade visual para o Projeto ArqueoTech.



Cada bloco é proposto para avançar como conteúdo expositivo, atuando como dispositivo pedagógico e político. O objetivo não é simplesmente transmitir informações, mas provocar reflexões, despertar pertencimento e ressignificar a experiência patrimonial. Essa abordagem se alinha ao conceito de “experiência significativa” proposto por Hooper-Greenhill (2007), no qual exposições e museus operam como mediadores entre sujeitos e o mundo, ativando sentidos, afetos e saberes prévios.

O primeiro bloco, “Introdução à Arqueologia e ao Patrimônio Cultural”, apresenta conceitos fundamentais de arqueologia, memória social e patrimônio material e imaterial, além de introduzir os marcos legais da preservação no Brasil. Seu propósito é nivelar os conhecimentos iniciais dos visitantes e desconstruir estereótipos que associam a arqueologia exclusivamente a ruínas antigas, culturas “exóticas” ou, de forma equivocada, à paleontologia e aos dinossauros. A proposta busca afirmar que todos os grupos humanos — inclusive os contemporâneos — produzem referências culturais que configuram temas centrais para a pesquisa, a preservação e a valorização patrimonial.

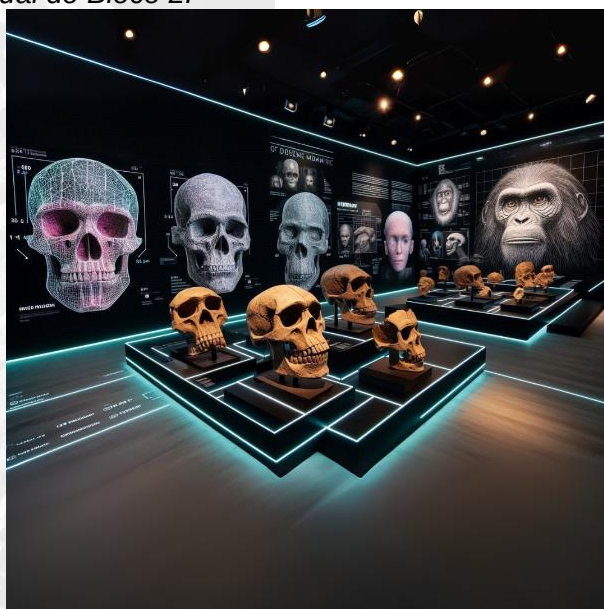
Figura 2
Representação visual do Bloco.



O segundo bloco, “Evolução Humana: Do Sahelanthropus à Luzia”, convida o visitante a uma imersão no processo evolutivo da espécie humana, articulando dados arqueológicos, paleoantropológicos e reflexões sobre ancestralidade. O foco é promover uma compreensão transdisciplinar da evolução biológica e cultural do ser

humano, integrando ciência, memória e identidade. Réplicas táteis de crânios de hominídeos — com destaque para Luzia, datada de cerca de 11.500 anos (Gaspar Neto & Santos, 2009) — são mediadas por educadores patrimoniais, promovendo experimentação sensorial e contato direto com a materialidade do passado. Telas interativas complementam o espaço, apresentando reconstruções faciais, mapas, cronologias e informações científicas em linguagem acessível, desafiando visões eurocentradas e hierarquizadas do progresso humano.

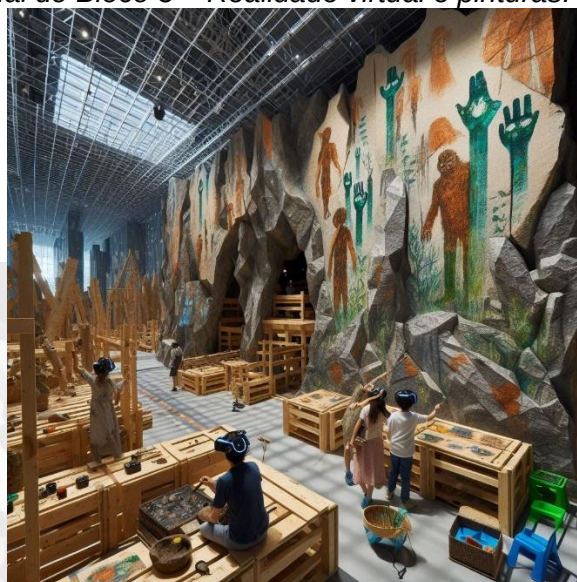
Figura 3
Representação visual do Bloco 2.



O terceiro bloco, “Genialidades Brasileiras Pré-Coloniais”, é dedicado à valorização das sofisticadas formas de organização social, tecnologia e cosmologia dos povos originários do Brasil. Réplicas de artefatos líticos e cerâmicos oriundos de sítios registrados pelo IPHAN oferecem uma conexão sensorial com o passado. O destaque é a simulação em realidade virtual de um sítio arqueológico no Parque Nacional da Serra da Capivara, além de um ateliê de pinturas rupestres e a cabine audiovisual “Vozes da Pedra”, que apresenta um minidocumentário poético com representações de ancestralidades diversas, incluindo afetividades LGBTQIA+, a partir de registros rupestres (Justamand et al., 2019).

Figura 4

Representação visual do Bloco 3 – Realidade virtual e pinturas.



57

Figura 5

Representação visual do Bloco 3 – Cabine Audiovisual “Vozes da Pedra”.



O quarto bloco, “Arqueologia Histórica Afro-Brasileira: Rastros da Diáspora e da Resistência”, valoriza a presença africana no Brasil por meio da materialidade arqueológica vinculada ao tráfico negreiro, à religiosidade afro-brasileira e às formas de resistência cultural. Dividido em dois núcleos, o primeiro apresenta o Sítio Cais do Valongo (RJ), onde escavações simuladas e painéis interativos contextualizam a chegada forçada de africanos escravizados. O segundo núcleo, “Arqueologia do Axé”, inspirado em Novaes (2022), reconstitui o ritual de submersão de Exu na Baía de Todos

os Santos, valorizando as práticas espirituais e o protagonismo das comunidades negras na construção de paisagens sagradas.

Figura 6

Representação visual do Bloco 4.

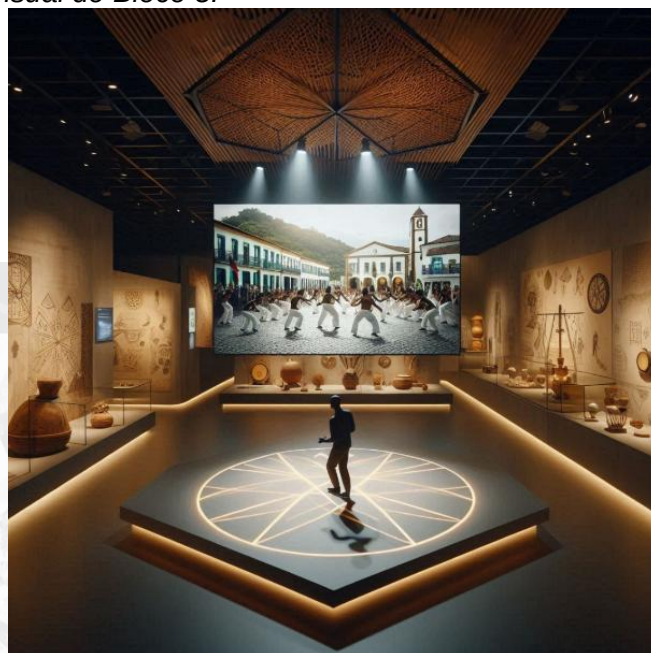


O quinto bloco, “Patrimônio Imaterial da Humanidade no Brasil”, ancora-se no marco legal que orienta a proteção do Patrimônio Cultural Imaterial (PCI) no país, conforme a Constituição Federal (1988, art. 216) e os decretos e leis que instituem o Livro de Registro do PCI (Decreto nº 3.551/2000), o Sistema Nacional de Salvaguarda (Decreto nº 4.887/2003) e mecanismos de fomento cultural (Lei nº 12.343/2010). No plano internacional, o Brasil é signatário da Convenção da UNESCO para a Salvaguarda do PCI (2003), ratificada pelo Decreto nº 5.904/2006.

Com base nesses dispositivos, o bloco apresenta manifestações reconhecidas pela UNESCO — como a Roda de Capoeira, o Frevo, o Samba de Roda, o Círio de Nazaré e a Arte Kusiwa — por meio de uma proposta expositiva sensorial e interativa. Os visitantes podem manusear objetos simbólicos dessas manifestações — como o berimbau, trajes típicos ou tinta vermelha do urucum utilizada nos grafismos indígenas — e interagir com conteúdos digitais. Um chroma key permite que o público seja inserido em cenários temáticos dessas expressões culturais, promovendo envolvimento lúdico, identificação e valorização das práticas como componentes da identidade coletiva e do patrimônio vivo nacional.

Figura 7

Representação visual do Bloco 5.



A proposta do ArqueoTech prevê que todo o circuito expositivo seja mediado por tecnologias digitais e recursos de acessibilidade física e comunicacional, como audiodescrição, Libras, sinalização tátil e réplicas sensoriais. Ferramentas como realidade virtual, jogos interativos e inteligência artificial não são concebidas como meros atrativos tecnológicos, mas como estratégias pedagógicas que ampliam o engajamento, promovem a inclusão e tornam a aprendizagem uma experiência multissensorial. De forma complementar, prevê-se o desenvolvimento de um aplicativo próprio que ofereça funcionalidades como o mapa da exposição, acesso a materiais complementares, avaliações interativas por bloco temático e uma ferramenta de fotografia personalizada. Essa estrutura interativa se fundamenta na concepção de “museu participativo” defendida por Simon (2010), na qual o visitante deixa de ser um espectador passivo para tornar-se agente ativo da construção de sentido e da valorização do patrimônio.

Ao término do percurso expositivo, propõe-se a instalação de um totem interativo destinado exclusivamente à avaliação da experiência vivenciada pelo público. Esse recurso visa captar percepções, sugestões e níveis de satisfação dos visitantes, contribuindo para o aperfeiçoamento contínuo do projeto e fortalecendo sua dimensão participativa e responsiva.

Figura 8

Representação visual do totem de avaliação da exposição.



3 TECNOLOGIAS IMERSIVAS E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL INCLUSIVA: INOVAÇÕES NO PROJETO ARQUEOTECH

No âmbito do Projeto ArqueoTech, tecnologias como a Realidade Virtual (VR), Realidade Aumentada (AR) e Realidade Mista (MR) são mobilizadas como potentes ferramentas de mediação cultural e democratização do conhecimento arqueológico, articulando inovação digital, políticas públicas de fomento e os princípios da Arqueologia Pública. Mais do que instrumentos de reprodução de conteúdo, essas tecnologias, quando integradas a processos educativos participativos, têm o potencial de romper com modelos expositivos passivos e hierarquizados, promovendo a participação ativa dos sujeitos como protagonistas das experiências formativas.

Conforme argumentam Carvalho e Gonçalves (2024), a interatividade digital, quando aliada à inclusão, fomenta uma pedagogia democrática, afetiva e crítica. O ArqueoTech concretiza essa perspectiva ao propor experiências sensoriais com artefatos arqueológicos, reconstruções em realidade virtual, escavações simuladas e jogos educativos que estimulam a curiosidade, o senso de pertencimento e o desenvolvimento do pensamento crítico, abrindo caminhos para uma educação patrimonial mais significativa e engajada.

No contexto da educação patrimonial, tais abordagens permitem que estudantes interajam de forma concreta com elementos da história e da cultura, superando barreiras físicas e simbólicas que tradicionalmente excluem parcelas da população do acesso ao

patrimônio. Inspirado na pedagogia freiriana, o Projeto ArqueoTech prioriza a valorização da experiência vivida e do contexto sociocultural dos sujeitos. Segundo Freire (1987), a prática educativa deve partir da realidade concreta dos aprendizes, reconhecendo suas referências culturais e promovendo a construção coletiva do conhecimento em um processo dialógico e emancipador.

Nesse sentido, saberes ancestrais, histórias silenciadas e memórias invisibilizadas não são tratados como conteúdos periféricos, mas como fundamentos essenciais da ação educativa. A incorporação de tecnologias imersivas amplia o alcance dessas narrativas, potencializando a comunicação entre diferentes gerações e saberes — científicos, tradicionais, populares — em uma dinâmica horizontal, inclusiva e colaborativa.

As tecnologias imersivas, por sua vez, criam ambientes digitais altamente interativos que simulam ou expandem o mundo físico, estimulando múltiplas formas de aprendizagem. No Projeto ArqueoTech, são empregadas na reconstrução de sítios arqueológicos, na interação com réplicas digitais de artefatos e na simulação de atividades de campo, sempre com respeito às especificidades culturais e históricas das comunidades envolvidas.

Em um país onde grande parte da população nunca frequentou museus ou instituições de memória, iniciativas como a aplicação da realidade virtual em escolas públicas — a exemplo do projeto pioneiro no Maranhão (Imirante, 2025) — demonstram o potencial das tecnologias imersivas para superar desigualdades de acesso e promover o direito à memória e ao patrimônio cultural.

Do ponto de vista da inclusão, as tecnologias imersivas viabilizam adaptações fundamentais para pessoas com deficiência, como legendas, audiodescrição, experiências táteis e recursos de navegação simplificada. Essa abordagem está em consonância com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (Cast, 2011), assegurando que todos os sujeitos possam acessar e se beneficiar plenamente das experiências educativas. Além disso, a digitalização de artefatos, contextos arqueológicos e manifestações culturais contribui para a salvaguarda de patrimônios ameaçados, gerando acervos digitais dinâmicos, abertos e acessíveis. No ArqueoTech, esse processo é conduzido em diálogo com as comunidades locais, garantindo que a apropriação tecnológica respeite os saberes, valores e sensibilidades coletivas.

Apesar de seus múltiplos potenciais, a implementação das tecnologias imersivas enfrenta desafios concretos. Os altos custos de produção e aquisição de equipamentos ainda representam entraves significativos, tornando a captação de recursos uma tarefa

complexa, mesmo diante das políticas de fomento existentes no país. Somam-se a isso questões éticas e epistemológicas, como a fidelidade das representações digitais, a curadoria crítica dos conteúdos e a necessidade da participação efetiva das comunidades na concepção e validação dos materiais desenvolvidos.

Por fim, o ArqueoTech parte do princípio de que a verdadeira inovação não reside apenas nas tecnologias utilizadas, mas nos futuros ancestrais que elas ajudam a germinar. Ao integrar ferramentas avançadas com metodologias educativas inclusivas, o projeto reafirma seu compromisso com a democratização do conhecimento arqueológico, promovendo o acesso a experiências significativas para grupos diversos, historicamente distanciados das instituições formais de patrimônio.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto ArqueoTech apresenta uma proposta inovadora de mediação cultural que articula tecnologias imersivas, práticas de Arqueologia Pública e metodologias educativas inclusivas para democratizar o acesso ao patrimônio material e imaterial brasileiro. Mais do que uma exposição itinerante, trata-se de um dispositivo pedagógico, sensível e crítico que propõe ressignificar a forma como os patrimônios culturais são vivenciados e compreendidos por públicos historicamente excluídos das instituições formais de memória.

A proposta parte do princípio de que a verdadeira inovação não reside apenas na aplicação de ferramentas tecnológicas, mas na capacidade de construir futuros coletivos a partir de uma escuta ativa, de narrativas plurais e de metodologias que promovem pertencimento e justiça epistêmica. Ao colocar sujeitos diversos no centro da experiência educativa, o ArqueoTech se alinha às pedagogias emancipadoras e às epistemologias decoloniais, reconhecendo que a valorização do patrimônio passa, necessariamente, pela valorização das vozes que o constroem e sustentam.

A efetivação dessas ações, no entanto, depende de políticas de fomento sólidas e acessíveis, que possibilitem a realização de projetos como o ArqueoTech. Nesse sentido, o Brasil conta com marcos legais e institucionais que tornam possível que a Arqueologia Pública viável quebre barreiras e avance como campo científico e política pública de impacto cultural e educativo. Entre os principais instrumentos de incentivo, destacam-se:

- O ICMS Cultural, que permite o redirecionamento de parte do imposto devido para o patrocínio de projetos aprovados;

- Os Editais de Cultura em diferentes esferas de governo, voltados à memória, museus, inclusão e patrimônio;
- A Lei Rouanet (Lei nº 8.313/1991), por meio do Pronac, que viabiliza captação de recursos por renúncia fiscal;
- A Política Nacional de Cultura Viva (Lei nº 13.018/2014), que reconhece práticas culturais comunitárias, incluindo ações arqueológicas junto a povos tradicionais;
- A Política Nacional Aldir Blanc (Lei nº 14.399/2022), que estabelece repasses federais periódicos para cultura;
- O Marco Regulatório do Fomento à Cultura (Lei nº 14.903/2024), que prioriza projetos descentralizados, plurais e inclusivos;
- A nova Lei de Licitações (Lei nº 14.133/2021), que permite contratações diretas de serviços culturais em contextos como o licenciamento arqueológico.

Esse conjunto normativo forma um ecossistema de suporte institucional que legitima iniciativas como o ArqueoTech e amplia suas possibilidades de viabilização. A expectativa é que, ancorado nesse contexto, o projeto possa ser contemplado em programas de financiamento e parcerias, consolidando-se como uma estratégia transformadora de aproximação entre ciência, cultura e sociedade.

REFERÊNCIAS

Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. (2001). (21ª ed.). Saraiva.

Decreto nº 3.551, de 4 de agosto de 2000. (2000, 4 de agosto). Institui o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial. Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d3551.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%203.551%2C%20DE%204,que%20lhe%20confere%20o%20art.

Decreto nº 4.887, de 20 de novembro de 2003. (2003, 20 de novembro). Institui o Sistema Nacional do Patrimônio Cultural Imaterial. Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2003/d4887.htm

Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991. (1991, 23 de dezembro). Institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac). Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8313cons.htm

Lei nº 12.343, de 2 de dezembro de 2010. (2010, 2 de dezembro). Aprova o Plano Nacional de Cultura. Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12343.htm

Lei nº 13.018, de 22 de julho de 2014. Institui a Política Nacional de Cultura Viva. Presidência da República. <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2014/lei-13018-22-julho-2014-779102-publicacaooriginal-144645-pl.html>

Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021. (2021, 1 de abril). Nova Lei de Licitações e Contratos Administrativos. Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/l14133.htm

Lei nº 14.399, de 8 de julho de 2022. (2022, 8 de julho). Institui a Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura. Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2022/lei/l14399.htm

Lei nº 14.903, de 11 de julho de 2024. (2024, 11 de julho). Institui o Marco Regulatório do Fomento à Cultura. Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2024/lei/L14903.htm

Carvalho, P., Gonçalves, C. (2024). Educação patrimonial e tecnologias imersivas: Novos caminhos para a inclusão. *Caderno de Educação Patrimonial*, 12(1), 33–48.

Cast. (2011). *Universal design for learning guidelines*. Center for Applied Special Technology. URL: <http://udlguidelines.cast.org>

Deleuze, G., Guattari, F. (1980). Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia (Volume 1). Editora 34.

Fernandes, C. A. (2007). Educação patrimonial como prática emancipadora. *Encontro Nacional de Educação Patrimonial*, 3, Recife.

Freire, P. (1987). *Educação como prática da liberdade*. Editora Paz e Terra.

Freire, P. (2000). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. Editora Paz e Terra.

Funari, P. P. A. (2016). *Arqueologia, patrimônio e cidadania*. Editora Contexto.

Gaspar Neto, V., Santos, R. V. (2009). O crânio de Luzia e o debate sobre a diversidade da povoação das Américas. *Revista USP*, (82), 100–117.

Halbwachs, M. (1990). *A memória coletiva*. Editora Vértice.

Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge Editor.

Imirante. (2025). Projeto leva realidade virtual sobre arqueologia para escolas públicas do Maranhão. São Luís: Imirante. URL: <https://imirante.com>

Novaes, J. S. (2022). Exu submerso: Arqueologia, religiosidade e memória afro-brasileira em Salvador (Tese de doutorado, Universidade Federal da Bahia).

Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.

UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. Paris. URL: <https://ich.unesco.org>

