

ENSAIO VISUAL | VISUAL ESSAY

FORMAS ALTERNATIVAS DE NARRATIVA EM ARQUEOLOGIA ANTÁRTICA: JOGO DE MEMÓRIA E DE TABULEIRO COMO FERRAMENTAS DE MEDIAÇÃO EM ESCOLAS

ALTERNATIVE NARRATIVE IN ANTARCTIC ARCHAEOLOGY: MEMORY AND BOARD GAMES AS MEDIATION TOOLS IN SCHOOLS

Fernanda Codevilla Soares ^a

Virginia Marques da Silva Neta ^b

Ana Karolina de Amorim Santos ^c

^a UFPI, professora doutora do Curso de Arqueologia e da Pós Graduação em Arqueologia, fernandacodevillasoares@ufpi.edu.br

^b USP, Doutoranda em Arqueologia pelo MAE-USP, bolsista CAPES, virginiarqueo@gmail.com

^c UFPI, Graduanda em Arqueologia, bolsista FAPEPI, annak.amorim14@gmail.com.

RESUMO

O artigo discute parte das atividades realizadas no âmbito do Programa de Extensão: “A presença do passado: Narrativas Alternativas em Arqueologia”, coordenado pela Prof.^a Dr^a Fernanda Codevilla Soares. De modo específico, é apresentado a elaboração de dois jogos analógicos: um jogo de tabuleiro e um jogo de memória. Através deles buscamos debater formas criativas e alternativas de narrar a Arqueologia Antártica, quebrando estereótipos existentes nas mídias sobre o continente gelado e propondo narrativas acadêmicas mais divertidas, interativas e didáticas. O objetivo do trabalho é promover reflexões mais humanas e críticas sobre os primeiros contatos humanos com a Antártica incentivando um engajamento público com o trabalho.

PALAVRAS-CHAVE

Arqueologia Antártica. Formas Alternativas de Narrativas. Jogos Analógicos.

ABSTRACT

This paper presents a selection of activities undertaken as part of the Extension Program “The Presence of the Past: Alternative Narratives in Archaeology”, coordinated by Professor Fernanda Codevilla Soares. It focuses, in particular, on the creation of two analog games—a board game and a memory game—conceived as tools to foster new ways of engaging with Antarctic Archaeology. These educational resources seek to challenge dominant stereotypes often reproduced by mainstream media about the Antarctic continent, offering instead more playful, interactive, and pedagogically oriented academic narratives. The central aim of this initiative is to encourage more critical and humanized reflections on the early human presence in Antarctica, while also promoting broader public engagement with archaeological knowledge.

KEYWORDS

Antarctic Archaeology. Alternative Narrative Forms. Analog Games.

COMO CITAR ESTE TRABALHO

SOARES, Fernanda Codevilla; SILVA NETA, Virginia Marques; SANTOS, Ana Karolina de Amorim. Formas alternativas de narrativa em arqueologia Antártica: jogo de memória e de tabuleiro como ferramentas de mediação em escolas. *Cadernos do Lepaarq*, v. XXII, n. 44, p. 358 - 394, Jul-Dec, 2025.

Introdução

Arqueologia e Antártica são temáticas cada vez mais presentes na cultura popular na forma de filmes, séries, literatura, histórias em quadrinhos (HQ's), videogames e outras mídias (Schablitsky, 2007; Holtorf, 2005; Clack e Brittain, 2007)¹. Essa presença, contudo, nem sempre significou mais conhecimento. Para além de promoverem encantamento popular por essas áreas, a maioria destes canais midiáticos também gera confusões e constroem estereótipos que muitos dos profissionais que as desenvolvem não se identificam (Holtorf, 2005; Clack e Brittain, 2007).

Nelas, muitas vezes, a Arqueologia e a Antártica encontram-se atreladas a discursos que envolvem misticismo, aventura, ação e terror. É comum a Arqueologia estar associada a atividades de caça de tesouros, busca por relíquias que irão desvendar o passado da humanidade e ser entendida como sinônimo de escavação; já a Antártica, geralmente, é imaginada como um lugar frio, inóspito, desabitado e misterioso, no qual convivem pinguins, ursos polares e esquimós.²

Refletindo sobre estas representações midiáticas e, ao mesmo tempo, realizando críticas às tradicionais formas de narrativas científicas em Arqueologia - que, no geral, são monótonas, impessoais, frias, distantes e apolíticas (Senatore e Zarankin, 2011; Zarankin 2014) - foram elaborados os arqueojogos³ aqui apresentados, os quais têm por finalidade propor formas alternativas de narrar a Arqueologia Antártica, alinhando perspectivas de Arqueologia Pública (Merriman, 2004; Almeida, 2013) e ações didáticas em escolas (Almeida, 2003).

O trabalho associa-se ao programa de extensão “A presença do passado: formas alternativas de narrativa em Arqueologia”, realizado na UFPI desde 2022 e coordenado pela prof.^a Dr.^a Fernanda Codevilla Soares. A pesquisa é fruto de uma parceria entre a Universidade Federal do Piauí (UFPI) e o Laboratório de Estudos Antárticos em Ciências Humanas (LEACH) da Universidade

¹ Indiana Jones, Tomb Raider, Happy Feet e a “Coisa versus Predador” são exemplos de filmes que preenchem o imaginário popular e apresentam a Arqueologia ou Antártica como cenário ou personagem principal.

² Tais constatações fazem parte de um levantamento realizado pelos integrantes desse programa de extensão acerca de abordagens sobre a temática da Arqueologia e da Antártica presente em diferentes mídias. O trabalho foi realizado nos anos de 2022 e 2023 e serviu como embasamento prévio à elaboração das formas alternativas de narrar a Arqueologia Antártica. Foram analisadas 17 mídias e foi elaborada uma ficha específica para seu estudo contendo atributos como: quais cenários eram expostos, como a Arqueologia e a Antártica são apresentadas, que elementos as caracterizam, quem são os personagens e como estão vestidos, quais diálogos são exibidos e outros aspectos.

³ Arqueojogos (tradução livre de Archaeogaming) é um campo de investigação que propõe o estudo da Arqueologia a partir e dentro dos jogos, sejam eles digitais ou analógicos. Parte-se da ideia de que os jogos podem ser compreendidos como espaços arqueológicos simbólicos, passíveis de escavação e interpretação. O termo foi desenvolvido por Reinhard (2018) e contempla distintas possibilidades de abordagem: uma delas diz respeito à análise das formas como a Arqueologia é representada nos jogos — especialmente aqueles que trazem arqueólogas e arqueólogos como protagonistas, ou que utilizam temas arqueológicos como cenário ou enredo. Outra vertente envolve o estudo da materialidade dos jogos, atentando para seus suportes físicos, como consoles, cartuchos, mídias e demais artefatos. Além disso, os jogos são considerados objetos culturais que refletem práticas, valores e discursos da sociedade contemporânea, o que os insere no escopo da Arqueologia do Contemporâneo. No caso dos jogos digitais, Reinhard (2018, p. 3) propõe que sejam vistos como ambientes estratificados, onde paisagens, regras e elementos interativos podem ser lidos como vestígios de práticas culturais e históricas. Embora tomemos como base essa proposta, buscamos ampliá-la ao incluir os jogos analógicos (ou concretos), reconhecendo nesses suportes um potente recurso para a reflexão, experimentação e comunicação em Arqueologia.

Federal de Minas Gerais (UFMG), coordenado pelo prof. Dr. Andrés Zarankin; e o Laboratório de Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE) da Universidade Federal de Rio de Grande (FURG), coordenado pelo Prof. Dr. Alex da Silva Martire, ambos vinculados ao Programa Antártico Brasileiro (PROANTAR).

Seu objetivo é utilizar-se de ferramentas que normalmente tornam a Arqueologia e a Antártica encantadora para as pessoas, fazendo uso de uma linguagem próxima às utilizadas pelas mídias, porém sem fazer os reducionismos presentes em muitos destes canais. A proposta visa falar sobre Arqueologia e Antártica de uma forma alternativa à usualmente utilizada pela academia e apresentá-la através de formatos interativos, didáticos e divertidos, expondo um conteúdo que seja próximo de quem são os arqueólogos e arqueólogas polares, de como é estar no continente e de como se deram os primeiros encontros humanos com a região.

Assim sendo, o artigo discute, em primeiro lugar, o alinhamento dessas propostas com a Arqueologia Pública e apresenta o potencial dos jogos como ferramentas de mediação de conhecimentos arqueológicos em contextos escolares; em seguida são debatidas informações alicerçais sobre o projeto de Arqueologia Antártica, as quais serviram de base para desenvolver as formas alternativas de narrativas; e, por fim, são expostos os arqueojogos elaborados, tratando sobre como foram concebidos, quais conceitos os embasam, os formatos que assumiram e sua aplicação junto à comunidade escolar teresinense.

Arqueologia Pública e Formas Alternativas de Narrativas Arqueológicas

Geralmente, assume-se que o termo Arqueologia Pública foi utilizado, pela primeira vez, por McGimsey (1972), caracterizando-se, na época, como um guia para o patrimônio cultural que aborda leis de conservação. Conforme Merriman (2004), apesar de uma origem próxima à atuação governamental e ao licenciamento ambiental, a Arqueologia Pública sinalizou uma lacuna crescente entre o arqueólogo ou a arqueóloga profissional que preserva o patrimônio, e o público, em cujo nome o patrimônio está sendo preservado.

Diferentemente da Educação Patrimonial, que se caracteriza por um trabalho sistemático, centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento PARA o público (Horta, Grunberg e Monteiro, 1999), a Arqueologia Pública trabalha COM as comunidades, desenvolvendo perspectivas interativas e, na maioria das vezes, politicamente engajadas (Marshall, 2002; Ferreira, 2008).

Salerno (2012) afirma que a Arqueologia Pública desenvolvida na América Latina se encontra, majoritariamente, atrelada às demandas de povos originários e/ou de matrizes africanas, bem como de outros grupos tradicionais (ribeirinhos, seringueiros, extrativistas, ciganos, pescadores artesanais etc.), os quais reivindicam participação nos processos de identificação, gestão e produção de conhecimento arqueológico. Para além disso, a Arqueologia Pública também pode ser realizada em espaços como escolas (Almeida, 2003; Fernandes, 2007), feiras, parques, museus e lugares turísticos (Merriman, 2004). Em todos os casos, o seu objetivo é o de promover maior

engajamento público com a disciplina, pensando os usos sociais da materialidade arqueológica no presente (Salerno, 2012; Sabloff, 2008; Soares, 2023).

Algumas características são recorrentes em trabalhos que se alinham a essa proposta: a) ênfase no diálogo e não em educar ou corrigir visões errôneas sobre o passado (Merriman, 2004), estimulando que a comunidade não-archeológica derive significados a partir do seu encontro com a Arqueologia, as quais podem ser divergentes dos usualmente aceitos pela academia (Almeida, 2011, 2012); b) o não distanciamento entre o passado e o presente, enfatizando que o contexto atual interfere no tipo de arqueologia que é realizada e nas narrativas arqueológicas, além disso, as narrativas arqueológicas ressoam no mundo contemporâneo (Shanks e Tilley, 1978; Hortolf, 2005; Almeida, 2011); c) a agência do público no desenvolvimento da pesquisa (Merriman, 2004; Lennard, 2014), o qual participa de todas as etapas da investigação e não só da etapa final, normalmente denominada de “divulgação científica”; e, d) a flexibilização da autoridade científica do pesquisador ou da pesquisadora (Lennard, 2014; Richardson, 2013), dando espaço para que histórias alternativas sejam coletivamente construídas.

Segundo Lennard (2014) e Merriman (2004), nos trabalhos de Arqueologia Pública, o público não é uma testemunha do passado que passivamente escuta um especialista falar sobre Arqueologia. Não basta, unicamente, expor o que é Arqueologia e esperar que isso gere uma conscientização para a preservação do patrimônio arqueológico. Na Arqueologia Pública é estimulado que a comunidade assuma agência no desenvolvimento da pesquisa, na sua gestão (MCguire, 2008) e nas narrativas produzidas (Rizvi e Lydon, 2010). O diálogo (Merriman, 2004) é um ponto fundamental dessa perspectiva e tanto a comunidade, quanto os arqueólogos e as arqueólogas aprendem a partir dessa interação. Sendo assim, esse contato transforma a comunidade e a própria Arqueologia, posto que a comunidade relembra, recria e enreda diferentes histórias com as memórias locais e a Arqueologia passa a incluir outras ontologias no seu fazer (in) disciplinar (Curtoni e Oliván, 2023; Pacheco, 2023; Haber e Fernández, 2023; Hilbert e Pompeu, 2023; Cabral, 2014a, 2014b).

A flexibilização da autoridade do profissional de arqueologia costuma gerar tensões entre os pesquisadores e pesquisadoras da área, posto que abre espaço para que discursos baseados na pseudociência, teorias conspiratórias, negacionistas e preconceituosas encontrem nessa proposta uma suposta justificativa para existir. Diferentemente disso, é importante frisar, conforme defende Lennard (2014), que a Arqueologia Pública não promove qualquer engajamento público e nem dialoga com qualquer público, estes trabalhos vinculam-se a perspectivas éticas e o seu desenvolvimento deve compreender o fornecimento de ferramentas (mais do que conteúdos) para que o público encontre, por si, meios de discernir entre os discursos existentes, optando por aqueles que são críticos e politicamente situados.

Considerando que um dos objetivos do nosso programa de extensão é o de promover maior engajamento público com a Arqueologia Antártica e fomentar o diálogo entre arqueólogos ou arqueólogas e a comunidade escolar teresinense, julgamos fundamental criar linguagens alternativas as usualmente utilizadas pela disciplina para desenvolver essa interação. Nesse senti-

do, iremos abordar como se deu a elaboração dos arqueojogos analógicos e discutir de que forma eles facilitaram a interação entre academia e escolas teresinenses.

Jogos como ferramentas de mediação arqueológica com a comunidade escolar

Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma atividade circunscrita a um tempo e espaço determinados, com regras consentidas, porém obrigatórias. Ele é guiado por sentimentos de tensão, alegria e treinamento na resolução de problemas hipotéticos que podem auxiliar na vida cotidiana. No contexto escolar essa estrutura lúdica permite que os alunos experimentem, de forma simulada, processos arqueológicos como escavações e reconstruções de contextos históricos. Ao transformar conceitos complexos em desafios interativos, os jogos facilitam a assimilação do conhecimento, estimulam o pensamento crítico e promovem uma conexão mais tangível com o patrimônio arqueológico. Além disso, os jogos desenvolvem habilidades cognitivas fundamentais para o aprendizado, como flexibilidade cognitiva, pensamento estratégico e capacidade de resolver problemas - competências que vão ao encontro das descobertas da neurociência sobre aprendizagem (Alves e Bianchin, 2010).

Neurocientistas assumem que jogar ganha espaço como ferramenta ideal no processo de ensino-aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do e da estudante e ajuda a construir novas descobertas, desenvolver e enriquecer sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor e a professora à condição de condutor/a, estimulador/a e avaliador/a da aprendizagem (e não de transmissor de conteúdos) (Alves e Bianchin, 2010, p. 284).

Conforme defende Alves e Bianchin (2010), os jogos têm se tornado cada vez mais relevantes como recursos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem, oferecendo métodos interativos e envolventes que estimulam o interesse e a participação de crianças, jovens e adultos. Potencialmente, promovem uma abordagem ativa de ensino, estimulando que os/as estudantes explorem conceitos de maneiras lúdicas e divertidas. Ao integrar elementos de colaboração e resolução de problemas, os jogos facilitam a assimilação de conteúdo e o desenvolvimento de habilidades críticas, tornando o processo educativo mais autônomo, dinâmico e eficaz.

No ato de jogar, o processo de construção de conhecimento ocorre através da interação ativa individual com a informação em um espaço onde a incerteza e a relativização são componentes fundamentais. A capacidade de "jogar" com as ideias e informações, reorganizá-las, separá-las e reinterpretá-las, é central para o desenvolvimento do pensar (Moschini e Caierão, 2015).

Para construir um saber, para se apropriar de um conhecimento, devemos jogar com a informação e relativizá-la, sendo certa e sendo não certa. É neste processo que irá se construir o espaço de criação, a possibilidade de transformar o objeto, de acordo com a experiência individual e, por sua vez, deixar-se transformar pela inclusão do objeto. A capacidade de jogar, reordenar, tomar, separando, com ideias, com informações, é fundamental no processo de aprendizagem, pois a criança que não realiza tais ações em

território lúdico terá, possivelmente, dificuldade em fazê-lo em espaço escolar (Moschini e Caierão, 2015, p.363).

Atualmente, um número crescente de arqueólogos e arqueólogas têm se engajado na programação e desenvolvimento de jogos eletrônicos que simulam cenários arqueológicos. Um exemplo é o arqueojogo “O Último Banquete em Herculano”, produzido pelo Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP) do Museu de Arqueologia e Etnologia (MAE) da Universidade de São Paulo (USP), coordenado pela Prof.^a Dr.^a Maria Isabel D’Agostino Fleming, o qual têm se mostrado eficaz no ensino da arqueologia clássica no contexto escolar (Gregori, 2018; Fleming, Martire e Gregori, 2020).

Outro exemplo é o trabalho do Grupo de Pesquisa ARISE, atualmente sediado na FURG, coordenado pelo prof. Drº. Alex da Silva Martire, que desenvolveu o arqueojogo “Sambaquis: a vida antes do Brasil” e os aplicou em escolas catarinenses, com a participação do Museu Arqueológico de Sambaqui de Joinville. Essa abordagem permitiu que os estudantes se envolvessem de forma ativa e interativa com o conteúdo arqueológico, indo além da simples leitura ou exposição oral, vivenciando, de forma simulada, aspectos culturais, sociais e ambientais dos grupos responsáveis por edificar tais tipos de sítios (Cardoso, Silva, Zamparetti, 2025).

Jogos digitais permitem a criação de cenários complexos e detalhados que simulam escavações, reconstruções de ambientes históricos e processos arqueológicos (Reinhard, 2018), proporcionando uma experiência que potencializa o aprendizado de diferentes tipos de conteúdo. Ao explorar virtualmente sítios arqueológicos, os jogadores podem experimentar, os desafios e as descobertas da prática arqueológica, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente e significativo.

Embora os jogos eletrônicos tenham recebido maior destaque dos arqueólogos e arqueólogas devidos a sua capacidade de oferecer experiências imersivas e interativas, os jogos analógicos - como tabuleiros, cartas e jogos de memória, entre outros - também podem oferecer vivências divertidas e promover o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, podendo ser utilizados como ferramentas eficientes na relação ensino-aprendizagem, conforme exposto anteriormente.

Além disso, os jogos analógicos são recursos alternativos em escolas públicas e periféricas, nos quais o acesso à internet ou ao uso de computadores e tablets costuma ser limitado ou inexistente, portanto, são potencialmente mais acessíveis que os jogos digitais.

A proposta dos jogos analógicos desenvolvidos no âmbito desse programa de extensão foi concebida com foco na comunidade escolar que seria atingida, porém, não é exclusiva a ela. O objetivo principal é que os participantes fossem expostos aos conteúdos de Arqueologia Antártica com uma linguagem acessível e interativa. No meio escolar, sua finalidade foi de proporcionar um ambiente lúdico, no qual os jogadores e as jogadoras pudessem explorar, interpretar e reorganizar informações sobre a história da Antártica, à sua maneira. No meio acadêmico, a criação do jogo e sua aplicação na escola estimulou que os graduandos e graduandas ou pós-graduan-

dos e pós-graduandas participantes do programa de extensão criassem narrativas arqueológicas mais sensíveis, didáticas e divertidas, fugindo da linguagem acadêmica convencional, normalmente baseada em um discurso científico positivista, distante, em terceira pessoa, supostamente neutro e desencorpado (Senatore e Zarankin, 2011; Zarankin, 2014).

O projeto “Paisagens em Branco: Arqueologia e Antropologia na Antártica”

Antes de apresentar os jogos, em si, é importante apresentar o projeto-marco a partir do qual essa proposta foi desenhada. Nesse sentido, cabe frisar que o projeto “Paisagens em Branco: Arqueologia e Antropologia Antártica” tem por objetivo discutir os processos de mudança e transformação das relações entre os humanos e a Antártica ao longo do tempo. Nos seus quase 30 anos de desenvolvimento, a pesquisa tem apresentado narrativas alternativas aos discursos históricos oficiais sobre os primeiros encontros humanos com a Antártica, colocando em evidência a vida de grupos marginalizados e esquecidos pela História Oficial (Zarankin e Senatore, 2007).

Nesta investigação somam-se arqueólogos, historiadores, antropólogos e conservadores de diferentes instituições e nacionalidades (brasileiros, argentinos, chilenos e australianos), portanto, trata-se de uma pesquisa interdisciplinar, interinstitucional e internacional.

A pesquisa teve início no verão de 1995 / 1996, quando o Prof. Dr. Andres Zarankin e a Prof. Dr.^a Maria Ximena Senatore pisaram em solos antárticos para identificar o contexto de origem de vestígios arqueológicos recuperados por geólogos do Instituto Antártico Argentino, que haviam estado na Antártica, especificamente na Caverna Lima Lima, anos antes. Os pesquisadores perceberam que Lima Lima não era um sítio arqueológico isolado, pelo contrário, existia uma diversidade de sítios, com materialidades semelhantes, em toda a Península Byers, formando um sistema mais complexo de transformação da paisagem. Diante disso, elaboraram o projeto “Paisagens em Branco”, com o objetivo de analisar a materialidade dos primeiros encontros humanos com a Antártica.

Nos seus primeiros anos, a pesquisa concentrou-se em mapear os sítios arqueológicos existentes na região, identificar suas formas, aspectos construtivos, levantar a materialidade existente no seu interior e buscar informações históricas sobre quem os teria ocupado (Salerno, 2006). Atualmente, são quantificados 35 sítios arqueológicos localizados nas Penínsulas Byers e Ponta Elefante, Ilha Livingston, Arquipélago Shetland do Sul.

Associando informações materiais e documentos escritos (diários de viagens, logbooks, listas de tripulações de navios e jornais baleeiros) o trabalho concluiu que tais sítios estavam vinculados aos grupos foqueiros, pessoas que se destinaram para a região para caçar mamíferos marinhos, especialmente lobos e elefantes marinhos, a fim de lhes extrair a pele e a gordura (Zarankin e Senatore, 2007). A pele de lobos marinhos era muito apreciada no comércio internacional, especialmente na China (Nolasco, 2018), já a gordura dos elefantes marinhos era processada e transformada em azeite, sendo usada para lubrificar máquinas ou como combustível na iluminação pública (Zarankin e Senatore, 2007).

Importante destacar que no século XIX não existia eletricidade e boa parte da iluminação das cidades era realizada a partir desse tipo de matéria-prima. Em um contexto de urbanização e industrialização em rápida expansão, a demanda por tais materiais cresceu significativamente, levando a exploração predatória destes animais. Foi a busca por tais recursos que subsidiou, de modo sistemático, os primeiros encontros humanos com o continente antártico.

Segundo Salerno (2006), os trabalhadores encarregados de realizar estas caçadas recebiam uma porcentagem mínima dos lucros, podendo chegar à fração de 1/350 do total, enquanto os capitães poderiam receber até 1/8. Para além disso, a autora explica que não era incomum os trabalhadores não receberem nada ou mesmo contraírem dívidas com as expedições, visto que precisavam arcar com as despesas da viagem (consumo de alimentos, vestimentas, cachimbos e fumos, entre outros). Nolasco (2018) acrescenta que eles também se endividam porque às vezes tinham que enviar adiantamentos do salário para suas famílias. Quando a expedição resultava em déficits, assim que voltavam para seus portos de origem, estes marinheiros eram obrigados a assinar, novamente, o contrato com os mesmos empresários que haviam os empregado anteriormente, a fim de quitar as dívidas assumidas e embarcar em uma outra expedição, dessa forma, os empregadores garantiam mão de obra barata para mais uma empreitada (Salerno, 2006).

Apesar de todo o impacto que causaram e de terem alimentado a industrialização e urbanização mundial, a história oficial da Antártica inviabiliza esses personagens. Nas narrativas oficiais, os primeiros grupos humanos que chegaram ao continente foram descobridores, exploradores e/ou cientistas (Maddison, 2014). De maneira geral, trata-se de uma narrativa histórica positivista, factual e que exalta grandes “homens brancos”, como: Ernest Henry Shackleton, Roald Amundsen, Robert Falcon Scott e outros. Nessa perspectiva, o encontro com o continente teria se dado ao acaso, tendo sido feito por um navio comercial que realizava a travessia entre Argentina e Chile, o qual, obrigado de desviar do mal tempo, teria chegado à Antártica.

Opondo-se a essa perspectiva, a pesquisa arqueológica vem colocando em evidência personagens comuns que atuaram como agentes nesse processo de incorporação da Antártica ao Mundo Moderno. A investigação revela que a colonização da região não foi um evento pontual, realizado ao acaso, mas resultado do processo internacional de expansão do capitalismo, sendo a Antártica o último continente a ser colonizado (Zarankin e Senatore, 2007).

A pesquisa de arqueologia antártica expõe a história da sociedade moderna a partir de um ponto de vista marginal, contando com evidências geradas em contextos distantes do centro de expansão econômica (Zarankin e Senatore, 2007) e colocando em destaque as condições de trabalho e de vida daqueles que experienciaram, na prática e nos seus corpos, o capitalismo. Tendo em vista que a materialidade recuperada está associada aos abrigos que estes grupos improvisaram quando estavam acampados nas ilhas antárticas, é correto afirmar que a pesquisa arqueológica parte da perspectiva dos trabalhadores e não dos empregadores que vivenciaram esse processo histórico internacional (McGuire, 1999; Casella e Symonds, 2005).

No ano de 2006, após a fase inicial de mapeamento dos sítios existentes, o projeto passou a ter como finalidade discutir de que forma os princípios disciplinares capitalistas haviam sido

incorporados por esses marinheiros e questionar se realmente o foram (Salerno, 2006). Nesse período, importantes trabalhos foram desenvolvidos, entre estes, a dissertação de mestrado de Salerno (2006), associada ao estudo da indumentária e da identidade destes marinheiros.

No ano de 2009, o projeto passou por novas mudanças, tendo sua sede transferida da Argentina para o Brasil e passando a estar vinculado ao recém-criado LEACH da UFMG, coordenado pelo prof. Dr. Andres Zarankin. De 2010 a 2019, quase que anualmente, diversos campos foram realizados (total de 12 expedições), estando agora associado ao Programa Antártico Brasileiro (PROANTAR). Através da Arqueologia e do trabalho realizado pela equipe do LEACH, o Brasil incorporou, pela primeira vez, estudos de Ciências Humanas em seu programa antártico (Zarankin et al, 2011).

Nesse período, duas novas vertentes foram integradas ao projeto-marco: a primeira de Conservação-Restauração, fruto de uma parceria firmada com o Laboratório de Ciência da Conservação (LACICOR) da UFMG, que iniciou os primeiros cuidados preventivos com o acervo arqueológico; e a segunda de Antropologia, a qual buscou estudar os encontros humanos com a Antártica ao longo do tempo, partindo de “macroprocessos que lhe outorga diferentes identidades” (Zarankin e Senatore, 2007, p.13).

Entre 2012 e 2019, além de trabalhos preventivos, os vestígios também foram submetidos a um estudo sistemático, sendo classificados em fichas tipológicas criadas para cada uma das categorias de materiais (cerâmica, tecido, vidro, couro, osso, metal, madeira e outros) e tipos de peças (cachimbo, vestimenta, garrafas, sapatos, restos alimentares etc.) Essas fichas foram pensadas a partir de problemáticas que vinculam materialidades e práticas sociais, se afastando do estudo individualizado de fragmentos ou tipos de materiais (Soares, 2020). Novos trabalhos, focados no estudo da materialidade, também foram produzidos, como os de: Salerno (2006, 2019), Cruz (2014, 2019), Radicchi (2016), Soares e Gardiman (2017), Soares, Pena e Linhales (2019) e outros.

No ano de 2014, o LEACH passou a trabalhar, também, o engajamento público com a pesquisa. As atividades realizadas passaram a dar corpo a um Programa de Arqueologia Pública, o qual, ao invés de apresentar ou divulgar os resultados das pesquisas, criou ferramentas que permitissem que o público participasse do processo de construção de conhecimento sobre a história da Antártica, sendo agentes desse processo e não receptores passivos de informações (Zarankin et al, 2021; Zarankin et al, 2023). De forma sistemática, as ações tiveram palco em escolas, museus, feiras e até intervenções urbanas em cidades como Belo Horizonte – Minas Gerais e Salvador – Bahia.

Nesses trabalhos foram criados recursos que estimulam a sensorialidade dos participantes, a ideia era que os envolvidos pudessem usar o próprio corpo e os sentidos para ter uma experiência antártica. Mais do que apresentar os resultados do trabalho através de uma palestra, fazendo uso de datashow ou de artigos científicos, optou-se por criar ferramentas que facilitassem o diálogo com o público não-acadêmico.

Entre as atividades desenvolvidas, destacam-se o domo sensorial da Antártica, produzido

em parceria com o Museu Ponto da UFMG, no qual, no interior de uma cápsula inflável e aclimata- da, era possível acessar a réplica, em tamanho real, de um sítio foqueiro do século XIX (Zarankin, Soares e Martire, 2021); a Exposição “Expedição Antártica”, realizada no Espaço do Conhecimento da UFMG, planejada a partir de uma parceria entre os projetos Mediantar, Mycoantar e o Paisagens em Branco (Soares e Zarankin, 2020); uma performance teatral idealizada e realizada por integrantes do LEACH-UFMG, na qual, a partir de um diálogo atemporal e imaginário, um foqueiro do século XIX conversa com uma arqueóloga do século XXI; HQ’S, Álbum de figurinhas e outros (Soares e Zarankin, 2020). Associado a estes trabalhos, o LEACH-UFMG desenvolveu, também, uma série de ferramentas tecnológicas que visavam discutir seus impactos na investigação ar- queológica e na mediação com o público (Soares e Mota, 2017; Soares, Nolasco e Mota, 2018; Zarankin e Soares, 2021; Martire et al, 2021, Zarankin et al, 2022). Entre estas ações, se destacam os modelos tridimensionais de sítios e vestígios arqueológicos disponibilizados no skchefab do laboratório; o website georreferenciado do projeto e o protótipo do arqueojogo digital “Arqueo- logia Antártica”⁴, que está sendo desenvolvido pelo grupo de pesquisa Arise/FURG e o LEACH/ UFMG.

Programa de Extensão “Apresença do passado: narrativas alternativas em Arqueologia”

O Programa de Extensão “A presença do passado: Narrativas Alternativas em Arqueologia” da UFPI pretende dar continuidade às ações de Arqueologia Pública realizadas pela equipe do LEACH-UFMG. Esta proposta é coordenada pela prof.^a Dr.^a Fernanda Codevilla Soares, que era a coordenadora das atividades de Arqueologia Pública do LEACH-UFMG e, atualmente, como professora da UFPI, desenvolve um braço do projeto-macro na nova instituição. Além de ser registrado junto à PREXC-UFPI, a proposta também recebe auxílio do CNPq através do projeto “Novas perspectivas em Arqueologia Antártica: atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as”, por meio da Chamada CNPq/MCTI N° 10/2023 (Universal), o qual garantiu os recursos necessários para as impressões e demais materiais de insumo que viabilizaram a pro- dução dos jogos.

Nesta proposta, os estudantes da UFPI e de instituições parceiras (como uma aluna de dou- torado da USP e um aluno de graduação da UFS, que trabalham como voluntários), são protago- nistas da pesquisa e tornam-se os autores e autoras das formas alternativas de narrar a história e a arqueologia da Antártica. O objetivo geral do trabalho consiste, justamente, em promover

⁴ O arqueojogo digital “Arqueologia Antártica” está sendo elaborado no estilo adventure, ele possui duas pers- pectivas temporais, oferecendo uma experiência imersiva ao jogador: na primeira linha temporal, situada em 1822, o jogador assume o papel de um grupo de navegadores ingleses que busca sobreviver no ambiente hostil do continente antártico após uma tempestade que destrói suas embarcações. Neste cenário, os jogadores enfrentam desafios como a escassez de alimentos e as baixas temperaturas, precisando realizar tarefas para garantir sua sobrevivência e realizar seu trabalho de caça de animais. Na segunda linha temporal, ambientada no presente, o jogador assume o papel de um membro da equipe de Arqueologia do LEACH-UFMG, que investiga e interpreta os vestígios deixados pelos caça- dores do século XIX. Essa parte do jogo oferece uma dinâmica mais investigativa, em que os jogadores devem procurar vestígios arqueológicos, como restos de uma panela, cinzas de uma fogueira e um cachimbo. Nesta fase, o usuário tem acesso a marcadores de realidade aumentada, que após a impressão, ajudam a desbloquear novas atividades.

maior diálogo entre arqueóloga(os) e não-arqueólogas (os), fazendo uso de ferramentas originais e criativas.

O desenvolvimento do programa de extensão em uma universidade federal nordestina, localizada na capital piauiense, gerou muito estranhamento das pessoas com as quais conversávamos, que nos questionavam: o que um continente localizado no extremo sul do planeta tem em comum com o Nordeste do Brasil? Como relacionar o Piauí com a Antártica, a partir da Arqueologia? Existem pesquisas e pesquisadores piauienses trabalhando no continente antártico? Quais são suas contribuições e porque é importante apoiar e estimular estes trabalhos? Em função desses questionamentos, entendemos que a primeira ação a realizar seria tornar claro que os vínculos entre Antártica e Piauí são existentes, por mais estranhamento que isso possa gerar. Esse assunto foi debatido em um evento que organizamos denominado “Quando a Antártica encontra a Caatinga: formando pesquisadores polares no Piauí”, o qual foi apresentado no formato híbrido; bem como no capítulo inicial de um livro de nome homônimo (Soares et al, 2023).

O Programa de Extensão já possui 3 anos de desenvolvimento, além de organizar eventos, ele se materializa em reuniões quinzenais realizadas na sala de desenho do Curso de Arqueologia da UFPI, com transmissão online para os e as estudantes que não residem em Teresina. Como produtos, já foram elaborados os seguintes trabalhos associados a esse projeto: um jogo digital no estilo visual novel⁵, denominado “Sértica - o encontro da Caatinga com a Antártica”, produzido por Bianca da Silva Alves e Yuri Correia Cardoso; uma história em quadrinho de título “Açucena: o passado e o presente da Antártica”, das autoras Nyskaline Fonseca e Maria Victoria Costa Silva; uma série de três tirinhas que abordam temas como a diversidade ambiental e histórica da Antártica, o protagonismo feminino nas pesquisas arqueológicas realizadas no continente e as formas alternativas de narrar a arqueologia antártica, elaboradas por Kamila Feitoza; e um caderno de atividades, intitulado “Antartividades”, no qual estão presentes diversos passatempos sobre Arqueologia Antártica, dos autores Isabel Lira e Victor Hugo Lopes dos Santos. De forma específica, nesse artigo, iremos discutir a produção de dois analógicos, são eles: “Colorindo o Continente Branco” e “Jornada Antártica - uma aventura arqueológica no continente gelado”. Além desses, estão sendo elaborados outras ferramentas, como um livro infantil sobre Antártica e um RPG.⁶

Esses produtos são apresentados presencialmente nas escolas onde realizamos as ações. Todos são impressos e entregues aos estudantes ao final da exposição didática itinerante, que será explicada a seguir, garantindo que cada participante receba um exemplar individual. No caso do jogo digital, os estudantes recebem um folder impresso com o link de acesso para uti-

⁵ Visual Novel ou novelas visuais é um gênero de jogo eletrônico popular do Japão. Este jogo tem como objetivo fazer o jogador acompanhar histórias através de textos em formatos de diálogos, pensamentos, músicas, ruídos e outros. As visual novels funcionam como os olhos do jogador que se ambientaliza com os cenários e personagens, assim, o ponto principal do jogo ocorre quando o jogador precisa tomar decisões sobre quais caminhos seguir através de alternativas que aparecem na tela do usuário (Taborda e Alves, 2015).

⁶ RPG ou Role-Playing Game é um jogo no qual os participantes assumem o papel de personagens fictícios em histórias previamente estruturadas, contribuindo para o desenvolvimento tanto dos personagens como do enredo da narrativa ficcional (Taborda e Alves, 2015).

lização em casa. Para o futuro, prevê-se disponibilizar todo esse material também em formato online, de modo a ampliar o alcance e possibilitar o acesso por um público mais diverso. Ainda estamos avaliando o melhor formato para essa disponibilização, que poderá ocorrer em websites de outros projetos antárticos, a partir de parcerias atualmente em negociação.

Jogo de Memória “Colorindo o continente branco”

Este jogo foi elaborado pela discente da UFPI Ana Karolina Amorim dos Santos e os desenhos foram reproduzidos por Ellen Vitoria de Freitas Silva, também estudante da instituição, mas não participante do programa de extensão, ela atuou como colaboradora convidada para produção das ilustrações. O jogo caracteriza-se por um conjunto de 14 pares de cartas, as quais possuem, na frente, o desenho de personagens, vestígios, sítios, fauna e navios polares e, no verso, um Qr Code, no qual é possível acessar informações textuais acerca dos desenhos (Tabela 01). O objetivo do jogo consiste em encontrar o máximo de pares de cartas que os usuários conseguirem, utilizando sua memorização. Além disso, estas cartas podem ser livremente coloridas pelos jogadores e jogadoras. O título do jogo “Colorindo o continente branco”, foi escolhido, justamente, pela possibilidade de colorir as cartas, mas, também, como uma metáfora no sentido de preencher o conhecimento existente sobre a Antártica - considerado um continente branco - com cores, histórias e vida.

Além de elucidar informações básicas sobre a história da Antártica, o jogo promove a memorização dos participantes, os ajudando a desenvolver habilidades psicomotoras e construir conhecimentos de uma forma lúdica e divertida.

O seu processo criativo iniciou-se a partir dos seguintes questionamentos: como a Antártica é imaginada? Podemos encontrar pessoas na Antártica? Quais objetos e animais são encontrados no continente? Como a Arqueologia pode contribuir para as pesquisas na região? Como as pessoas chegam até lá? Como chegaram os primeiros ocupantes do continente? Que embarcações eram ou são utilizadas? Em seguida, foram escolhidos personagens, objetos, vestígios e outros elementos que permitiriam debater esses questionamentos. A seguir uma breve descrição dos desenhos e a justificativa de porque foram escolhidos:

- **Foqueiros e Baleeiros:** grupos responsáveis por colonizar o continente, sua construção foi baseada em publicações realizadas pela equipe do LEACH-UFMG e em acervos digitais sobre baleação e caça de mamíferos marinhos em geral disponibilizados online. O texto que acompanha a carta destaca que estes grupos foram invisibilizados nas narrativas históricas oficiais sobre a Antártica, sendo a Arqueologia a disciplina responsável por lhes atribuir protagonismo nos encontros humanos com a região.
- **Pesquisadores na Antártica:** a carta realiza uma homenagem ao Prof. Dr. Andrés Zárankin, que desenvolve pesquisa sobre Arqueologia Antártica e lidera uma equipe internacional com pesquisadores do Brasil, Argentina e Austrália (entre outros países) por

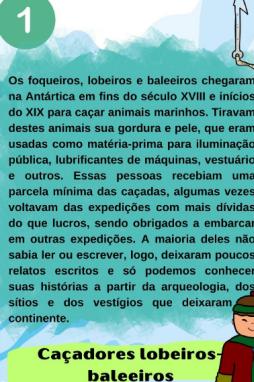
meio do projeto-macro “Paisagens em branco: Arqueologia e Antropologia Antártica”.

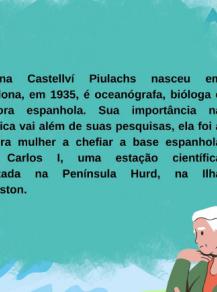
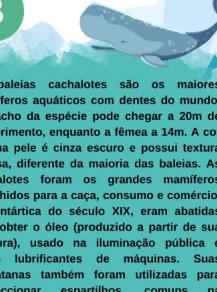
- **Pesquisadoras na Antártica:** a carta destaca a presença feminina na Antártica, homenageando a pesquisadora Josefina Castellvi, conhecida por ser a primeira mulher a chefiar a base espanhola Juan Carlos I. O texto sugere um contraponto entre a presença de mulheres na Antártica e as narrativas históricas tradicionais, que caracterizam o continente como um território masculino.
- **Baleia Cachalote:** além de representar a fauna Antártica, esta carta representa um dos animais que possivelmente motivou a chegada dos grupos foqueiros ao continente Antártico. As baleias eram caçadas em virtude da alta densidade de gordura que podiam fornecer, esta era manufaturada e utilizada na iluminação pública e como lubrificantes de máquinas.
- **Leão-marinho:** semelhantes às baleias, este animal também foi escolhido por representar a diversidade da fauna antártica (mostrando que na Antártica não existem apenas pinguins e baleias), e, também, por ter sido um dos motivos que levou esses caçadores ao continente, visto que a sua pele era apreciada na indústria do vestuário internacional.
- **Arpão de pesca:** uma das ferramentas usadas pelos caçadores de baleia quando estavam nos botes baleeiros, este artefato era arremessado contra os animais, no mar, os perfurando e permitindo que fossem resgatados e levados aos navios.
- **Garrafa de vidro “quebrada”:** a carta faz alusão a forma como os materiais arqueológicos são encontrados nos sítios arqueológicos antárticos, ou seja, a partir de fragmentos, os quais, em laboratório, são remontados e peças ganham forma. A carta faz menção a práticas de beber dos grupos foqueiros, posto que a peça remontada é uma garrafa de vidro.
- **Sapatos de couro:** assim como a anterior, esta carta apresenta um tipo de vestígio que é recuperado em sítios arqueológicos antárticos. Feitos em couro e com muitos remendos, caracterizam-se por um dos poucos testemunhos mundiais que ilustram sapatos usados por trabalhadores no século XIX.
- **Ferramentas arqueológicas:** além de representar os vestígios arqueológicos, optamos por produzir uma carta que apresentasse as ferramentas utilizadas em escavações, como uma pá de pedreiro, demonstrando a delicadeza de como a remoção de solo deve ser realizada nos sítios arqueológicos. A carta busca contrastar com estereótipos normalmente associados à Arqueologia, no qual ferramentas como chicotes, armas de fogo e outros objetos são utilizados.
- **Navio de apoio Oceanográfico Ary Rongel:** a carta representa o navio da marinha Ary Rongel H44, o qual fornece apoio logístico à base brasileira na Antártica e é responsável pelo transporte de pesquisadores e pesquisadoras ao continente. O navio também é chamado de “O grande vermelho”.
- **Navio Endurance:** a carta representa o famoso navio Endurance, capitaneado pelo ex-

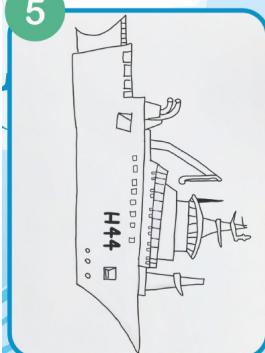
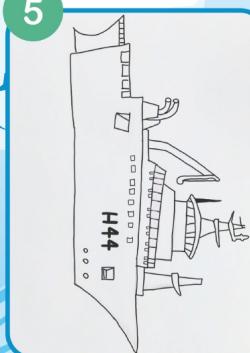
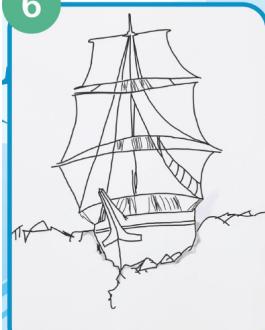
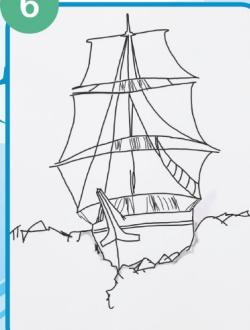
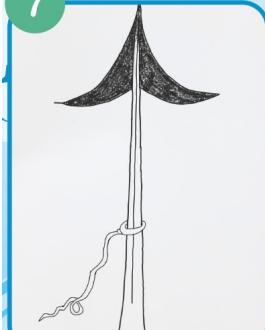
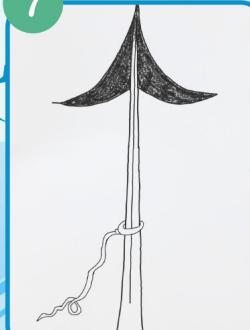
plorador Ernest Shackleton. Em 1914, na terceira viagem, o navio encalhou na Antártica e somente no ano de 2022 foi encontrado, estando a 3 mil metros de profundidade.

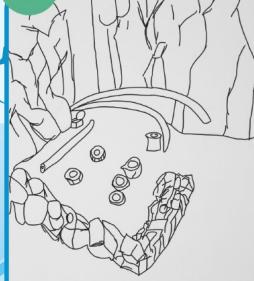
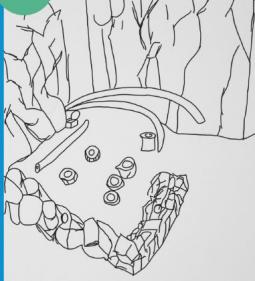
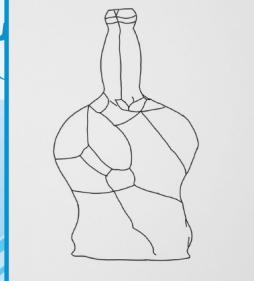
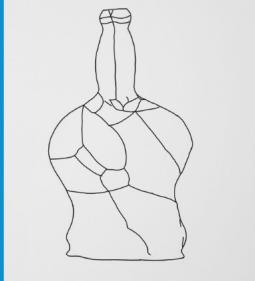
- **As Naus:** esta carta representa um exemplo de embarcação usada para viagem ao continente antártico nos séculos XVIII e XIX. Nela é possível perceber as velas, os castelos de proa e outros elementos que caracterizavam estes navios.
- **Naufrágio de San Telmo:** esta carta foi pensada no sentido de aflorar o imaginário do público, quebrando a abordagem mais informativa do restante do baralho. Nas pesquisas sobre a história e a arqueologia da Antártica existe um “ar de mistério” que paira sobre este naufrágio, até o momento nenhum vestígio foi encontrado e muita especulação foi realizada sobre ele.
- **Sítio arqueológico Punta Elefante 2:** a carta representa um dos sítios arqueológicos escavados pela equipe do LEACH-UFMG em 2014 e é considerado o mais bem preservado já encontrado. Este foi construído a partir de um afloramento rochoso, do qual paredes foram erguidas pelo empilhamento de rochas sobrepostas dispostas no terreno. Os grupos foqueiros usavam esse espaço para se abrigarem, cozinhar e desenvolver diversas atividades cotidianas.

As imagens a seguir também se encontram disponíveis para melhor visualização e leitura no link: https://drive.google.com/drive/folders/1MScbw4jXGDgN-Ufx7ZpKTuJ6WptrP0P2?usp=drive_link

JOGO DE MEMÓRIA COLORINDO O CONTINENTE BRANCO		
Frente da carta	Verso da carta	Texto
 Caçadores de mamíferos marinhos	 Caçadores de mamíferos marinhos	 Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia CNPq COLORINDO O CONTINENTE BRANCO >>> ESCANEAR <i>Projeto: Novas perspectivas em Arqueologia Antártica - atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as.</i> <i>Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares</i> <i>Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</i>
1 Caçadores lobeiros-baleeiros  <p>Os foqueiros, lobeiros e baleeiros chegaram na Antártica em fins do século XVIII e inícios do XIX para caçar animais marinhos. Tiravam destes animais sua gordura e pele, que eram usadas como matéria-prima para iluminação pública, lubrificantes de máquinas, vestuário e outros. Essas pessoas recebiam uma parcela mínima das caçadas, algumas vezes voltavam das expedições com mais dividas do que lucros, sendo obrigados a embarcar em outras expedições. A maioria deles não sabia ler ou escrever, logo, deixaram poucos relatos escritos e só podemos conhecer suas histórias a partir da arqueologia, dos sítios e dos vestígios que deixaram o continente.</p> <p>1</p>		

<p>2</p>  <p>Mulheres na Antártica</p>	<p>2</p>  <p>Mulheres na Antártica</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia</p>  <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p>  <p>>>> ESCANEAR</p> <p>Programa de extensão: A presença do passado: Narrativas alternativas em Arqueologia Coordenadora: Fernanda Codelice Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p>	<p>2</p>  <p>Josefina Castellví Piulachs</p> <p>Você pode encontrar mais informações no site: Huellas de Mujeres Geniales. Link: https://www.huellasdemujeresgeniales.com/josefina-castellvi-piulachs-2/</p>
<p>3</p>  <p>Baleia Cachalote</p>	<p>3</p>  <p>Baleia Cachalote</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia</p>  <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p>  <p>>>> ESCANEAR</p> <p>Projeto: Novas perspectivas em Arqueologia Antártica - atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as. Coordenadora: Fernanda Codelice Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p>	<p>3</p>  <p>As baleias cachalotes são os maiores mamíferos aquáticos com dentes do mundo. O macho da espécie pode chegar a 20m de comprimento, enquanto a fêmea a 14m. A cor da sua pele é cinza escuro e possui textura rugosa, diferente da maioria das baleias. As cachalotes foram os grandes mamíferos escolhidos para a caça, consumo e comércio. Na Antártica do século XIX, eram abatidas para obter o óleo (produzido a partir de sua gordura), usado na iluminação pública e como lubrificantes de máquinas. Suas barbatanas também foram utilizadas para confeccionar espartilhos, comuns na vestimenta europeia.</p> <p>Baleia Cachalote</p>
<p>4</p>  <p>Leão-marinho</p>	<p>4</p>  <p>Leão-marinho</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia</p>  <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p>  <p>>>> ESCANEAR</p> <p>Programa de extensão: A presença do passado: Narrativas alternativas em Arqueologia Coordenadora: Fernanda Codelice Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p>	<p>4</p>  <p>Os leões marinhos são animais bastante sociáveis, mas em época de reprodução se tornam agressivos. Seu bigode é usado como um sensor para procurar comida dentro e fora d'água. Na Antártica, em fins do século XVIII e XIX, passaram a ser caçados com a finalidade de retirar a pele para produzir roupas, chapéus, báus e outros materiais. Na moda asiática, sua pele era muito apreciada pela elite como casacos. Sua gordura também era utilizada para a produção de petróleo, além do óleo ser utilizado para fins medicinais, como fabricação de pomadas.</p> <p>Leão-marinho</p>

 <p>5 Navio atual - Ary Rongel</p>	 <p>5 Navio atual - Ary Rongel</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia</p> <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p> <p>Projeto: Novas perspectivas em Arqueologia Antártica - atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as. Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p> <p>»» ESCANEAR</p>  <p>Você pode encontrar mais informações no site: Marinha do Brasil. Link: https://www.marinha.mil.br/pt/nhp/brnghtoary-rongel</p>	<p>5 O navio de apoio oceanográfico Ary Rongel H44 ou como é apelidado "O Grande Vermelho" pertence à marinha brasileira. Sua principal função é apoiar o Programa Antártico brasileiro (PROANTAR), realizando o transporte de pesquisadores e pesquisadores ao continente e dando suporte logístico às expedições polares. Suas funções também compreendem levar suprimentos e outros itens para a estação científica brasileira na antártica, denominada de Estação Comandante Ferraz.</p> <p>Navio Ary Rongel H44</p>
 <p>6 Navio antigo - Endurance</p>	 <p>6 Navio antigo - Endurance</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia</p> <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p> <p>Projeto: Novas perspectivas em Arqueologia Antártica - atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as. Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p> <p>»» ESCANEAR</p>  <p>Você pode encontrar mais informações no site: BBC News Brasil. Link: https://www.bbc.com/portuguese/internacional-60721784</p>	<p>6 O Navio Endurance (veleiro de 3 mastros) foi chefiado pelo explorador Ernest Shackleton, em 1914, em sua terceira viagem para Antártica. Sua expedição foi malsucedida e o navio encalhou no gelo antes de afundar completamente. Contudo, toda a tripulação sobreviveu graças à liderança de Shackleton. No ano de 2022, 107 anos depois de ter afundado, cientistas encontram o Endurance a 3 mil metros de profundidade.</p> <p>Navio Endurance</p>
 <p>7 Ferramentas de pesca na Antártica</p>	 <p>7 Ferramentas de pesca na Antártica</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia</p> <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p> <p>Projeto: Novas perspectivas em Arqueologia Antártica - atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as. Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p> <p>»» ESCANEAR</p>  <p>Você pode encontrar mais informações no site: A baleia no Brasil Colonial de Myriam Ellis. Link: https://www.museu.gov.br/colaboradores/mais-que-objetos/mais-que-objetos-2/a-baleia-no-brasil-colonial-de-myriam-ellis</p>	<p>7 Os arpões foram ferramentas de caça usados na captura de baleias. Eram utilizados de dentro dos navios ou botes e arremessados contra os animais. Seu formato pontiagudo permitia que perfurasse a grossa pele das baleias e estes fossem capturados. Atualmente, na maior parte dos países, a pesca de baleias é proibida.</p> <p>Arpão de pesca</p>

<p>8</p>  <p>Cientistas na Antártica</p>	<p>8</p>  <p>Cientistas na Antártica</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia</p> <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p> <p>Programa de extensão: <i>A presença do passado: Narrativas alternativas em Arqueologia</i> Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p> <p>»» ESCANEAR</p> <p></p>	<p>8</p> <p>Andrés Zarankin é coordenador do Laboratório de Estudos Antárticos em Ciências Humanas (LEACH) da UFMG. Desde 1995 coordena o projeto internacional de Arqueologia Antártica, que estuda as ocupações humanas no continente. Devido ao seu trabalho, tem sido possível reescrever a história da Antártica de uma forma mais plural e democrática, mostrando que grupos explorados (os foqueiros, lobeiros e baleeiros) são os responsáveis pelos primeiros encontros humanos com a região.</p> <p>Andrés Zarankin</p> <p>Você pode encontrar mais informações no site: LEACH - UFMG - Paisagens em Branco. Link: http://www.leach.ufmg.br</p>
<p>9</p>  <p>Sítio Arqueológico na Antártica</p>	<p>9</p>  <p>Sítio Arqueológico na Antártica</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia</p> <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p> <p>Projeto: <i>Novas perspectivas em Arqueologia Antártica - atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as.</i> Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p> <p>»» ESCANEAR</p> <p></p>	<p>9</p> <p>O PE-2 ou Punta Elefante 2 é um sítio arqueológico localizado na praia Sul da Ilha Livingston, na Antártica, foi escavado pela equipe do LEACH-UFMG em 2014. Ele foi construído pelos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros em fins do século XVIII e inícios do XIX. Suas paredes são construídas a partir de rochas empilhadas, possui um formato retangular; seu telhado é feito de lona e sustentado por costelas de baleia. Seus móveis são formados a partir de vértebras de baleias, usadas como bancos e mesas.</p> <p>Sítio Arqueológico - Punta Elefante 2</p> <p>Você pode encontrar mais informações no site: LEACH - UFMG. Link: http://www.leach.ufmg.br</p>
<p>10</p>  <p>Garrafa de vidro</p>	<p>10</p>  <p>Garrafa de vidro</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia</p> <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p> <p>Programa de extensão: <i>A presença do passado: Narrativas alternativas em Arqueologia</i> Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p> <p>»» ESCANEAR</p> <p></p>	<p>10</p> <p>As garrafas de vidro foram reconstruídas em laboratório a partir de fragmentos escavados no solo dos sítios arqueológicos da Antártica. A partir de análises realizadas pela equipe do LEACH-UFMG, constatou-se que eram utilizadas para armazenar cervejas, as quais, no século XIX, eram muito diferentes das atuais, já que seu teor alcoólico era menor, eram mais nutritivas e usadas para alimentação de crianças e idosos.</p> <p>Garrafa de vidro</p> <p>Você pode encontrar mais informações em: Capítulo 5 A (Des) Construção da Embriaguez em Sólos Antárticos do livro Comida, cultura e sociedade: Arqueologia da alimentação no mundo moderno. Link: https://ufmg.academia.edu/EAICH/145</p>

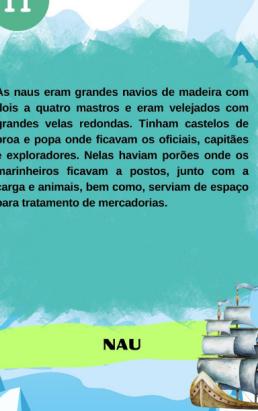
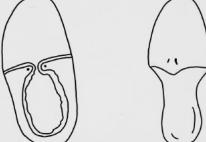
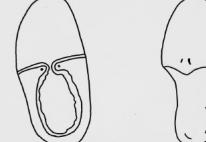
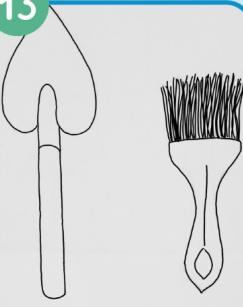
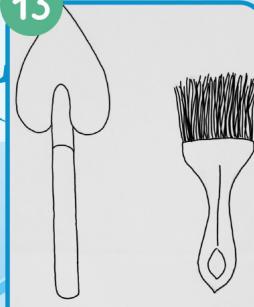
<p>11</p>  <p>NAU</p>	<p>11</p>  <p>NAU</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia CNPQ</p> <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p> <p>»» ESCANEAR</p> <p>Projeto: Novas perspectivas em Arqueologia Antártica - atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as. Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p> <p></p>	<p>11</p>  <p>NAU</p> <p>Você pode encontrar mais informações no site: Como era a vida a bordo das naus portuguesas? em VORTEXMAD. Link: https://www.vortexmag.net/como-era-a-vida-a-bordo-das-naus-portuguesas/</p>
<p>12</p>  <p>Sapatos</p>	<p>12</p>  <p>Sapatos</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia CNPQ</p> <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p> <p>»» ESCANEAR</p> <p>Programa de extensão: A presença do passado: Narrativas alternativas em Arqueologia Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p> <p></p>	<p>12</p>  <p>Sapatos dos caçadores</p> <p>Você pode encontrar mais informações no site: Os Sapatos dos baleeiros-baleeiros: práticas de calçar do século XIX nas Ilhas Shetland do Sul (ANTÁRTICA). Link: https://ufmg.academia.edu/EACHUMFG</p>
<p>13</p>  <p>Ferramentas arqueológicas</p>	<p>13</p>  <p>Ferramentas arqueológicas</p>	<p>Universidade Federal do Piauí Pró-reitoria de Extensão e Cultura Centro de Ciências da Natureza Curso de Arqueologia CNPQ</p> <p>COLORINDO O CONTINENTE BRANCO</p> <p>»» ESCANEAR</p> <p>Projeto: Novas perspectivas em Arqueologia Antártica - atividades de mediação entre arqueólogos/as e não-arqueólogos/as. Coordenadora: Fernanda Codevilla Soares Autora: Ana Karolina de Amorim Santos</p> <p></p>	<p>13</p>  <p>Ferramentas arqueológicas</p> <p>Você pode encontrar mais informações no site: Equipamento de Arqueologia: As Ferramentas do Comércio da GREENLANE. Link: https://www.greelande.com/pdf/HC%20Arctic-technology-materiel%20Arctique%20Arctic-technology-equipment-tools-of-the-trade-4122696</p>



Tabela 01: Os desenhos das cartas foram realizados pela graduanda Ellen Freitas a partir de imagens disponíveis em bibliografia específica de Arqueologia Antártica e websites que continham informações sobre baleação, foqueiros, Antártica e outros⁷.

Jogo de Tabuleiro “Jornada Antártica - uma missão arqueológica no continente gelado”

A narrativa do jogo inicia-se com a reunião da equipe no Estado do Piauí e compreende o deslocamento dos jogadores, através do mapa, aos locais que realmente são percorridos, na vida real, pelos pesquisadores e pesquisadoras brasileiros/as até chegar ao continente antártico.

⁷ Fontes utilizadas como inspiração para os desenhos: carta 1 adaptado de <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2018/jun/02/a-snapshot-of-mawsons-antarctica-expedition-in-pictures>), carta 2 adaptado de <https://blogs.egu.eu/divisions/ts/tag/russia/>, carta 3 adaptado de <https://www.istockphoto.com/br/vetor/desenho-vetorial-de-um-cachalote-baleia-branca-em-estilo-de-gravura-ilustra%C3%A7%C3%A3o-para-gm-1535815048-525449572?msockid=19ca0ba644f461840b001f9a459f60ce>, carta 4 adaptado de https://favpng.com/png_view/walrus-walrus-sea-lion-clip-art-png/Ur4CRsBJ, carta 5 adaptado de www.naval.com.br/blog/2013/10/14/navios-da-marinha-do-brasil-partem-rumo-a-antartica/, carta 6 adaptado de https://digital.sl.nsw.gov.au/delivery/DeliveryManagerServlet?dps_pid=FL11114108, carta 7 adaptado de Ellis (1969), carta 8 adaptado de <https://www.youtube.com/watch?v=auly>, carta 9 adaptado de Siqueira (2014), carta 10 adaptado de Pena et al (2016), carta 11 adaptado de Stackpole (1972), carta 12 adaptado de Radicchi (2015), carta 13 adaptado de www.dreamstime.com/inventarioarqueologico, carta 14 adaptado de www.shutterstock.com/pt/image-vector/ships-crush-vector-557372086. Links acessados em 13 de março de 2025.

O objetivo do jogo é percorrer todo o tabuleiro, responder perguntas sobre o continente e sua história, e ir acumulando cartas de vestígios arqueológicos, que são desbloqueadas conforme os jogadores e jogadoras acertam as respostas. Ao final, vence aquele ou aquela que mais cartas de vestígios acumular no percurso do tabuleiro.

O desenvolvimento do jogo partiu das seguintes perguntas norteadoras: Quais são as principais etapas de uma expedição ao continente antártico? Como é organizada a logística de campo? Quais são os profissionais envolvidos em uma escavação na Antártica? Quais artefatos são encontrados em sítios arqueológicos antárticos oitocentistas?

A viabilidade das escavações arqueológicas realizadas na Antártica é regulada por protocolos internacionais, incluindo o Tratado da Antártica (The Antarctic Treaty, 1959), que foi estudado para construir o jogo. E a execução de uma expedição arqueológica na Antártica envolve várias etapas, as quais, conforme listamos abaixo, serviram de base para elaboração das casas do tabuleiro:

- **Planejamento e Permissões:** esta etapa inclui a obtenção de permissões de agências governamentais e internacionais, além do desenvolvimento de um plano de trabalho detalhado de pesquisa e logística a ser usado em campo. Estes são analisados pelo CNPq, MCTI, Marinha do Brasil e SCAR (entre outros).
- **Preparação e Treinamento:** Os membros da equipe passam pelo Treinamento Pré-Antártico (TPA), normalmente realizado no Rio de Janeiro, e esta é uma etapa necessária anterior à expedição. No TPA são apresentadas palestras sobre como lidar com as condições extremas do ambiente antártico, são realizados testes físicos para garantir o condicionamento do pesquisador polar e estes devem montar e desmontar barracas, bem como ficar 1 semana vivendo em uma barraca a fim de simular a estadia no continente.
- **Transporte e Mobilização:** Foi estudada a logística envolvida no transporte de equipamentos, suprimentos e pessoas para o continente, geralmente realizada a partir de aviões de carga, navios polares, helicópteros e botes.
- **Estabelecimento do acampamento:** Montagem de acampamentos temporários, incluindo barracas individuais dos pesquisadores e pesquisadoras, barracas laboratoriais, de banheiro e de convívio.
- **Execução da Pesquisa:** Realização de escavações, coletas das amostras e documentação rigorosa dos vestígios, utilizando métodos arqueológicos adaptados para as condições do local.
- **Desmobilização e Análise:** desmontagem do acampamento e transporte dos vestígios, equipamentos e da equipe de volta ao Brasil.

Baseado nessas informações o jogo assumiu o seguinte formato:

- **Tabuleiro:** como um todo, o tabuleiro é produzido em papel no tamanho A2 e possui

vinte e quatro casas. Também são disponibilizadas as instruções do jogo, bem como o espaço para afixar as cartas referente aos personagens do jogo.

- **Mapa:** Propositalmente teve suas proporções distorcidas de modo a destacar as relações entre Brasil e Antártica, colocando o segundo como elemento central. A estética foi inspirada nos mapas antigos, de cor amarelada. A rota traçada é baseada no trajeto utilizado pela equipe de pesquisa brasileira durante suas viagens à Antártica, assegurando uma representação fiel do percurso realizado. A ideia de uma rota circular foi concebida para simular o processo completo de uma investigação, desvinculando a Arqueologia da percepção comum de ser exclusivamente uma atividade de escavação. Essa abordagem destaca as várias etapas envolvidas na pesquisa arqueológica, desde a coleta de dados no campo até o retorno para o laboratório.
- **Personagens:** o jogo inclui cartas de sete personagens, cada um com diferentes especialidades, como arqueólogos, geólogos, biólogos e alpinistas. Cada carta, no seu verso, possui um breve texto explicativo sobre a importância do profissional no trabalho de campo no continente. No início da partida, cada jogador ou jogadora escolhe um personagem e procede aos seu afixamento, através de um velcro, no tabuleiro. Em algumas casas do tabuleiro, certas especialidades garantem vantagens aos jogadores e jogadoras.
- **Pinos e Dado:** O jogo contém 7 pinos coloridos, utilizados para marcar a posição no tabuleiro e 1 dado personalizado que informa quantas casas serão percorridas no mapa. Optou-se por um dado personalizado para que a travessia do tabuleiro fosse realizada de forma mais lenta e acessando maior quantidade de casas. O dado possui o valor máximo igual 4.
- **Vestígios Arqueológicos:** O jogo possui 24 cartas com vestígios arqueológicos que são desbloqueadas conforme se dá o percorrido do tabuleiro. Estas apresentam: luvas de tecido, restos ósseos alimentares, cachimbos de caulim, garrafas de vidro, sapatos de couro, porrete de madeira, tampa de barril e cravo de madeira. A ideia principal é apresentar a tipologia diversificada de materiais presentes nos sítios e acessar informações simplificadas sobre pesquisas realizadas pelo LEACH/UFMG.
- **Cartas Perguntas & Respostas:** Um total de 17 cartas de perguntas foram elaboradas, estas questionam aspectos acerca da flora e fauna da Antártica, rotina da pesquisa arqueológica no continente, sítios e vestígios, entre outros. No verso de cada carta, consta a resposta correta. Quando o jogador ou jogadora cai em uma casa destinada às perguntas, ele ou ela deve retirar uma carta do bloco de perguntas e responder ao questionamento. Caso a resposta esteja correta, este é recompensado com uma carta de vestígio; em caso de erro, deve devolver uma carta de vestígio ao jogo. Se ele ou ela não possuir uma carta de vestígio para devolver, permanece na casa por uma rodada. Após a resposta ser dada, a carta de pergunta é colocada no final do bloco, e o jogo segue com o próximo giro do dado.

A seguir, apresentamos o design e a funcionalidade do tabuleiro e das cartas que compõem o jogo, elementos essenciais para imersão e a dinâmica lúdica. O conjunto é dividido em três categorias principais: a) carta dos personagens, que representam a equipe de pesquisa, conferindo identidade diferenciada aos jogadores; b) carta dos vestígios, que simulam artefatos e evidências arqueológicas, a serem descobertas, servindo como objetos de investigação e pontuação; e c) cartas das perguntas e respostas, que ativam os desafios baseados em conhecimentos que incentivam a reflexão e aprendizagem durante a partida. Cada formato de carta foi cuidadosamente elaborado para integrar narrativa, mecânica e conteúdo educativo, criando uma experiência interativa que alia diversão e reconstrução do passado antártico.

As imagens a seguir também se encontram disponíveis para melhor visualização e leitura no link: https://drive.google.com/drive/folders/1MScbw4jXGDgN-Ufx7ZpKTuJ6WptrP0P2?usp=drive_link

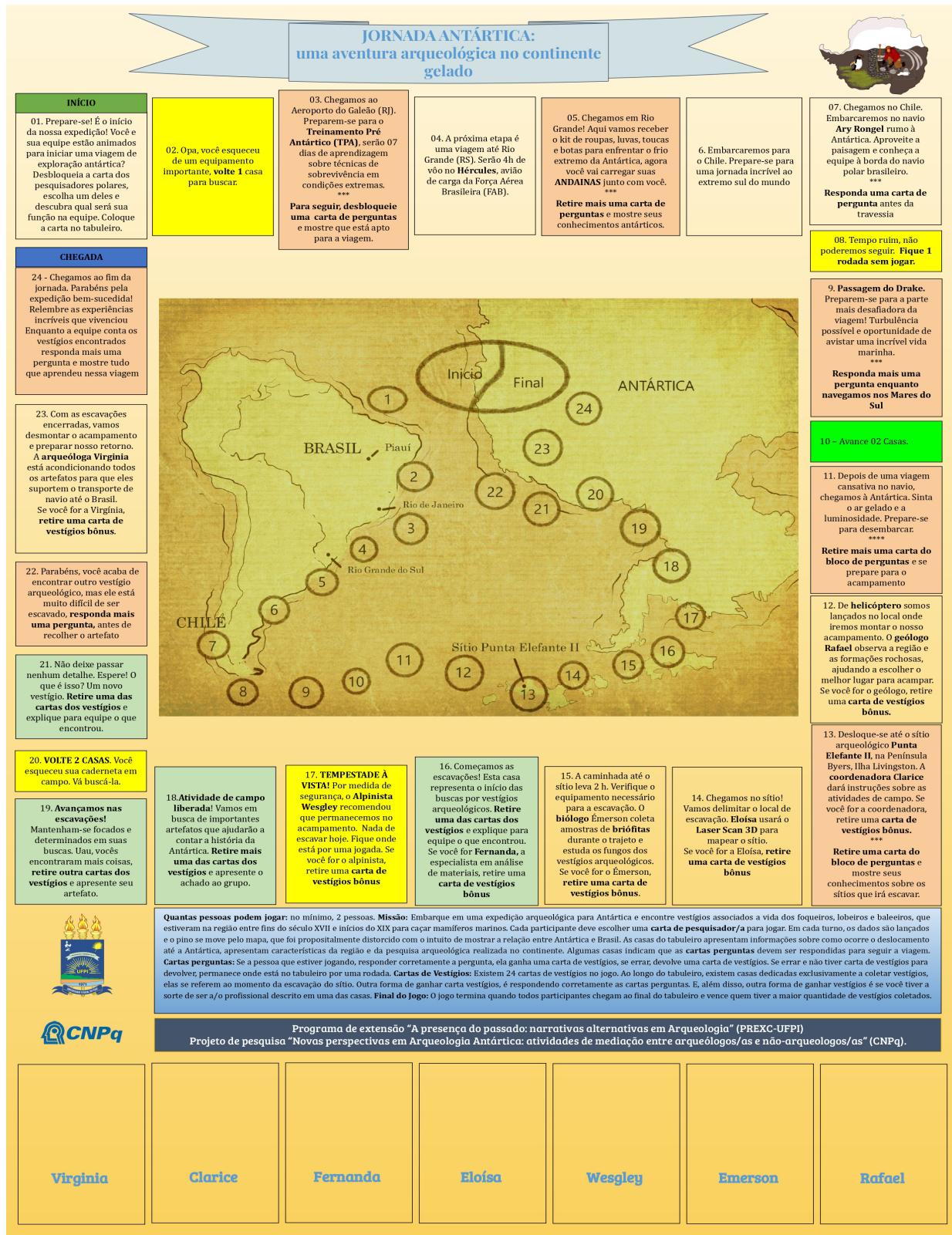
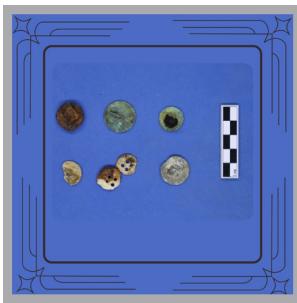
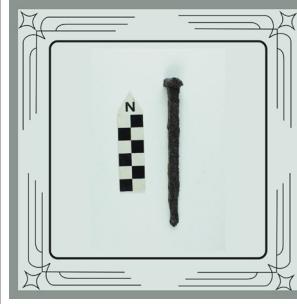


Figura 01: Tabuleiro do jogo “Jornada Antártica: uma missão arqueológica no continente gelado”, autoria própria.

Jogo de tabuleiro : “Jornada Antártica - uma missão arqueológica no continente gelado”

Frente da carta	Verso da carta	Frente da carta	Verso da carta
 <p>Clarice</p>	<p>Dra Clarice é a Arqueóloga Coordenadora da Escavação. A Arqueologia, por meio da cultura material e dos vestígios encontrados, é a principal fonte de informação sobre os grupos foqueiros, baleeiros e lobeiros que viviam em solo antártico. A maioria deles não deixou relatos escritos e é através destes materiais que suas histórias são conhecidas.</p>	 <p>Eloísa</p>	<p>Eloísa é uma estudante de mestrado em Arqueologia da UFPI. Sua função na equipe é operar os recursos tecnológicos durante as atividades de campo. O LASER SCAN 3D que ela utiliza é um importante instrumento para digitalização tridimensional dos sítios arqueológicos antárticos.</p> 
 <p>Émerson</p>	<p>Dr. Émerson é Biólogo, especialista em Bioarqueologia da Antártica. Sua função na equipe é coletar amostras de plantas, analisar fungos presentes nos vestígios e auxiliar na classificação de restos ósseos. Ele auxilia a equipe a entender como os antigos habitantes da Antártica viveram, o que comiam e como interagiam com o ambiente ao seu redor.</p>	 <p>Fernanda</p>	<p>Dra. Fernanda é Arqueóloga especialista em análise do material arqueológico coletado na escavação realizada em sítios Antárticos. A partir do estudo dos vestígios recuperados no solo e subsolo, ela pode contar histórias sobre a vida dessas pessoas que primeiro ocuparam o continente.</p>
 <p>Rafael</p>	<p>Dr. Rafael é Geólogo, que é um especialista em rochas. A geologia antártica permite realizar a análise dos sedimentos e das formações rochosas, possibilitando reconstruir os ambientes antárticos, fornecendo informações sobre as interações humano e meio.</p>	 <p>Virginia</p>	<p>Virginia é Arqueóloga e mãe, sua especialidade na equipe é cuidar da conservação dos materiais recolhidos nos sítios antárticos, sendo encarregada da retiradas destes dos sítios, transporte até o Brasil e armazenamento no laboratório.</p>

 <p>Wesgley</p>	<p>Wesgley é o Alpinista da expedição, responsável por monitorar as mudanças climáticas e garantir a segurança de todos, reduzindo os riscos de acidentes em campo. Também cuida do acampamento e auxilia na travessia das áreas de difícil acesso, abrindo novas rotas e atalhos para a equipe.</p>	<p>JORNADA ANTÁRTICA: uma missão arqueológica no continente gelado</p> <p>Cartas dos Vestígios Arqueológicos</p>	<p>Instruções:</p> <ul style="list-style-type: none"> O jogo possui 24 cartas de vestígios arqueológicos, quanto mais você as juntar, mais chances de vencer o jogo. As formas de adquirir cartas vestígios são: 1- Responder corretamente as cartas perguntas. 2- Passar por casas do tabuleiro que indique o desbloqueio destas cartas. Você perde cartas vestígios se responder de forma errada as cartas perguntas. Neste caso, elas voltam para o final do bloco de cartas vestígios.
	<p>Os cachimbos encontrados em sítios arqueológicos da Antártica são feitos de um tipo de cerâmica denominada caulim, caracterizada por uma argila branca e resistente. Estes cachimbos foram usados por caçadores de maníferos marinhos para fumar tabaco nos seus momentos de trabalho e de lazer.</p>		<p>As Garrafas de vidro cilíndricas encontradas em sítios arqueológicos na Antártica, datadas dos séculos XIX e XX, eram usadas para armazenar bebidas, especialmente cervejas, que no período eram menos alcoólicas e mais nutritivas que as contemporâneas. Devido a estas características, eram consideradas um complemento da alimentação desses caçadores e não tinham um fim embriagante.</p>
	<p>As Garrafas de vidro quadradas encontradas em sítios arqueológicos na Antártica, datadas dos séculos XIX e XX, eram usadas para armazenar bebidas, especialmente destiladas, as quais tinham um teor alcoólico capaz de os embriagar. Foram encontradas em poucas quantidades nos acampamentos.</p>		<p>As Luvas descobertas em sítios arqueológicos da Antártica poderiam ser confeccionadas de couro ou lã. Mostram sinais de uso intenso, tendo marcas de terem sido reformadas ou costuradas, o que reflete as duras condições enfrentadas por estes caçadores quando acampados no continente, bem como suas baixas condições sociais.</p>
	<p>Os sapatos encontrados na Antártica, pertencem aos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros, eram feitos de couro e apresentam vários sinais de reparos, como costuras nas suas laterais e pequenos cravinhos de madeira, produzido de formas improvisadas, que eram enfiados na sola para que ela não se descolasse e o sapato tivesse que ser descartado. Esses materiais são raros exemplos de como pessoas pobres e trabalhadoras calçavam-se em fins do século XVIII e XIX.</p>		<p>Os restos alimentares encontrados nos sítios arqueológicos da Antártica fornecem informações sobre o tipo de alimentação dos foqueiros, as etapas de obtenção, preparação e consumo dos alimentos. A alimentação é uma forma de perceber a vida cotidiana no continente gelado, podendo definir as tarefas diárias e a relação com a paisagem.</p>
	<p>Os porretes de madeira eram utilizados pelos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros para caçar os animais antárticos, especialmente os lobos marinhos. O uso dessa ferramenta não danificava a pele do animal, que era o produto pretendido com essas caçadas. Normalmente eram trazidas junto deles nas embarcações já que na Antártica não há árvores ou madeiras disponíveis.</p>		<p>Os estacas de madeira eram utilizadas pelos grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros para estender as peles dos animais abatidos e deixá-las secando antes de serem transportados aos navios. Eram fabricados de forma improvisada, aproveitando madeiras trazidas dos navios, já que na Antártica não tem árvores.</p>

	<p>Os botões de madeira e metal faziam parte das vestimentas destes caçadores. A partir de marcas presentes no verso, conseguimos estimar onde foram produzidos. Até o momento, identificamos botões de metais ingleses e italianos, já que estava escrito London e Ardenno. O botão de madeira, contudo, deve ter sido produzido na Antártica, de forma improvisada, para dar mais durabilidade alguma parte da roupa.</p>		<p>O tabuleiro de madeira e as peças do jogo foram produzido por estes caçadores nos seus momentos de lazer, certamente eram utilizados quando estavam descansando ou esperando alguma tempestade passar. Foram produzidos de forma improvisada, quando estavam acampados, aproveitando algum pedaço de madeira trazida do navio. É possível que sejam itens de um jogo de dama.</p>
	<p>Esse artefato caracteriza-se por uma metade de uma tampa de barril de madeira, os quais eram considerados os tupperwares do século XIX, na qual uma variedade de coisas podiam ser guardadas e transportadas. Neles eram armazenados itens como comidas, ferramentas de trabalho e até os produtos das caçadas.</p>		<p>Os cravos de ferro eram pregos grandes, forjados, que podiam ter até 15 cm de altura ou mais. Na Antártica, podem ter sido utilizados para auxiliar a secagem das peles, tendo função semelhante as estacas de madeira, porém eram mais resistentes que estas.</p>
<p>JORNADA ANTÁRTICA: uma missão arqueológica no continente gelado</p>  <p>Perguntas & Respostas</p>	<p>Instruções:</p> <ul style="list-style-type: none"> O jogo possui 17 cartas de perguntas. Ao cair em uma casa de pergunta no tabuleiro, o jogador deve retirar uma carta do bloco de perguntas e responde-la. Resposta correta: ganha uma carta de vestígios. Resposta errada devolve uma carta de vestígios. Se não tiver carta para devolver, permanece a casa uma rodada. Após a pergunta ser respondida, a carta de pergunta é devolvida ao final do bloco, e o jogo continua com o próximo jogador. 	<p>Pergunta</p> <p>Qual é a ave que não voa mas nadia, e pode ser encontrada na Antártica?</p>	<p>Resposta:</p> <p>Pinguim</p>
<p>Pergunta</p> <p>Cite, ao menos, 3 animais marinhos que se encontram no continente Antártico (não vale responder baleia e nem pinguim).</p>	<p>Resposta</p> <p>Lobo marinho Elefante marinho Foca Petrel Krill</p>	<p>Pergunta</p> <p>De que forma os vestígios arqueológicos são retirados do solo ou subsolo?</p>	<p>Resposta</p> <p>Os vestígios arqueológicos são recuperados através de escavação e devem ser removidos com bastante cuidado, de forma que não se fragmentem na retirada e informações do contexto onde foram encontrados sejam preservadas para em laboratório reconstituir o local de origem de cada peça.</p>
<p>Pergunta</p> <p>Na sua opinião, qual é o material usado para produzir os sapatos dos primeiros grupos humanos que colonizaram a Antártica?</p> <p>a) Tecido b) Couro c) Plástico d) Borracha</p>	<p>Resposta</p> <p>b) Couro</p>	<p>Pergunta</p> <p>Como é o nome do navio polar que leva pesquisadores brasileiros ao continente antártico?</p> <p>a) H44 - "Ary Rongel" b) H40 - "Antares" c) H34 - "Almirante Graça Aranha"</p>	<p>Resposta</p> <p>a) H44 - "Ary Rongel"</p>

<p>Pergunta Qual dos seguintes animais NÃO é encontrado na Antártica?</p> <p>a) Pinguim b) Urso Polar c) Foca d) Baleia</p>	<p>Resposta b) Urso Polar</p>	<p>Pergunta Qual é a/o cientista que estuda a relação entre materialidades (ou coisas) e as sociedades humanas ao longo do tempo?</p> <p>a) Geólogo ou geóloga b) Paleontólogo ou paleontologa c) Arquipélogo ou arquipélago d) Arqueóloga ou arqueólogo</p>	<p>Resposta d) Arqueóloga ou arqueólogo</p>
<p>Pergunta Que tipos de artefatos são encontrados em sítios antárticos?</p> <p>a) sapatos de couro, luva de lã, restos de vestimenta, cachimbos de caulin, restos ósseos alimentares e garras de vidro b) pedras lascadas e cerâmicas tupi c) louças inglesas, porcelanas chinesas e talheres de prata</p>	<p>Resposta a) sapatos de couro, luva de lã, restos de vestimenta, cachimbos de caulin, restos ósseos alimentares e garras de vidro</p>	<p>Pergunta O que são ANDAINAS?</p> <p>a) Caminhos construídos para facilitar a locomoção dos pesquisadores na Antártica b) Bolsas que contém roupas, luvas, tocas e botas entregues aos pesquisadores que vão para Antártica c) Ferramentas utilizadas para escavar o gelo durante as expedições d) Abrigos temporários montados pelos pesquisadores</p>	<p>Resposta b) Bolsas que contém roupas, luvas, tocas e botas entregues aos pesquisadores que vão para Antártica</p>
<p>Pergunta Assinale a alternativa que caracteriza os acampamentos construídos pelos primeiros grupos que colonizaram a Antártica?</p> <p>a) Pirâmides feitas de rochas locais b) Igrejas fabricadas com o gelo da região c) Abrigos construídos próximos a afloramentos rochosos e com rochas locais sobrepostas</p>	<p>Resposta c) Abrigos construídos próximos a afloramentos rochosos e com rochas locais sobrepostas</p>	<p>Pergunta A colonização humana da Antártica aconteceu em:</p> <p>a) 1000 anos antes do presente b) no século XV, com as primeiras navegações marítimas se iniciaram c) no final do século XVIII e início do XIX, com os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros d) Em 2024</p>	<p>Resposta c) no final do século XVIII e início do XIX, com os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros</p>
<p>Pergunta Por que é importante a preservação dos vestígios arqueológicos encontrados na Antártica?</p> <p>a) Porque revela segredos sobre civilizações antigas que ocuparam o planeta b) Porque são registros únicos associados as primeiras presenças humanas em um dos locais mais inóspitos da Terra c) Porque garantem riquezas escondidas, como ouro e prata</p>	<p>Resposta b) Porque são registros únicos associados as primeiras presenças humanas em um dos locais mais inóspitos da Terra</p>	<p>Pergunta Qual é a principal ameaça ao meio ambiente da Antártica?</p> <p>a) Caça de animais b) Aquecimento global e derretimento das geleiras c) Eruptiones vulcânicas</p>	<p>Resposta b) Aquecimento global e derretimento das geleiras</p>
<p>Pergunta Qual é a ferramenta tecnológica utilizada para realizar o mapeamento tridimensional dos sítios arqueológicos?</p> <p>a) GPS b) Teodolito c) Estação total d) Laser Scan 3D</p>	<p>Resposta D) Laser scan 3D</p>	<p>Pergunta Qual é o nome atribuídos aos grupos que primeiro colonizaram a Antártica?</p> <p>a) Inuit b) Selkman c) Foqueiros, lobeiros e baleeiros d) guarani</p>	<p>Resposta c) Foqueiros, lobeiros e baleeiros</p>



Tabela 2: Cartas de personagens, vestígios e perguntas do Jogo de Tabuleiro

Exposição didática itinerante “Arqueologia abaixo de zero”

A exibição desses jogos junto à comunidade escolar ocorreu através da exposição didática itinerante “Arqueologia abaixo de zero”, realizada na Escola Municipal Santa Fé. Cerca de 25 estudantes, do 6º ano, da turma 6A participaram dessa atividade. A exposição foi precedida de uma atividade diagnóstica, na qual buscamos entender os conhecimentos escolares existentes sobre Arqueologia e Antártica (a partir do qual direcionamos a exposição); e foi seguida de uma atividade avaliativa, no qual buscamos mensurar os conhecimentos construídos ao longo deste trabalho. Cada uma dessas ações (diagnóstico, exposição e avaliação, ocorreram em datas diferentes e espaçadas entre si).

É importante informar que realizamos a sistematização quantitativa e qualitativa dos resultados do trabalho diagnóstico e avaliativo dessas atividades, a fim de compará-los, e mensurar os resultados alcançados. No entanto, não pretendemos, neste artigo, aprofundar sobre isso. Aqui pretendemos expor alguns alinhamentos gerais acerca desta parte do trabalho e expor a recepção dos jogos junto à comunidade escolar, focamos apenas na atividade expositiva e não nas outras ações.

A exposição “Antártica abaixo de zero”, realizada no dia 13/09/2024, foi montada na sala da turma 6A no dia anterior ao evento. Na porta de entrada, colocou-se um banner com a arte do título e das atividades programadas. A decoração chamava a atenção de outras turmas, que frequentemente perguntavam se poderiam participar ou solicitavam que a ação também fosse realizada em suas salas. No interior, um painel com roupas utilizadas por pesquisadoras polares foi disposto nas paredes, iluminado com luzes cenográficas brilhantes que simulavam a queda de neve. Além disso, fotografias dos meios de transporte usados para chegar ao continente, de sítios e de vestígios arqueológicos completavam a ambientação, intercaladas com flocos de neve cenográficos em EVA branco. Em uma das extremidades da sala, posicionou-se uma mesa onde foram organizadas todas as narrativas que seriam utilizadas durante a exposição. A programação começou com um convite à turma para passear pela sala, observando as imagens e o mural, e em seguida todos se acomodaram em roda no chão para dar início às dinâmicas.

A primeira etapa contou com a apresentação das tirinhas, conduzida de forma dialogada pela monitora, que as imprimiu em tamanho ampliado. Depois, realizou-se a contação de histórias por meio da HQ, onde os e as estudantes da escola tiveram um tempo para leitura silenciosa, seguida de comentários guiados pelas monitoras sobre pontos específicos dos quadrinhos, destacando desenhos e diálogos. Na sequência, foi apresentado o jogo de memória, o qual terá sua dinâmica mais bem detalhada a seguir. Após o intervalo, teve início a etapa digital, nela os e as estudantes da escola foram organizados como se estivessem em uma lan house, divididos em cinco grupos, utilizando computadores emprestados dos participantes do projeto, posto que a escola não tinha nenhum para disponibilizar. Em continuidade, apresentou-se o jogo de

tabuleiro, cuja forma de apresentação também será mais bem detalhada a seguir. E, para finalizar, cada estudante recebeu o livro de atividades, realizando alguns dos passatempos presentes no mesmo em conjunto com os monitores.

Especificamente para a aplicação do jogo de memória “Colorindo o Continente Branco”, a turma foi dividida em dois grupos, posicionados em lados opostos da sala. No centro, foram distribuídas as cartas com as imagens viradas para baixo. A cada rodada, um integrante da equipe era escolhido para indicar onde acreditava estar o par, utilizando a memória das jogadas anteriores. Quando o par era encontrado, o participante responsável pela jogada lia em voz alta o texto explicativo correspondente, e as cartas eram posicionadas ao lado de sua equipe, agora com as imagens viradas para cima. Ao final da atividade, a equipe com o maior número de pares acumulados foi declarada vencedora, e todos os participantes foram convidados a escolher cartas para colorir.

Para a aplicação experimental do jogo de tabuleiro “Jornada Antártica: uma missão arqueológica no continente gelado”, foram confeccionados quatro kits, incluindo tabuleiro, cartas, pinos e dados, correspondentes ao número de grupos formados na turma participante, ou seja, os estudantes da turma do 6A foram divididos em 4 grupos e cada um deles ganhou um kit. A atividade iniciou com a apresentação do jogo e de suas regras, seguida pela escolha, por cada participante, de um personagem (total de sete personagens por tabuleiro). A partir desse momento, iniciamos a partida, na qual cada grupo vivenciou, de forma lúdica e colaborativa, situações inspiradas nas práticas da arqueologia antártica, ao percorrer o tabuleiro com as informações sobre a expedição e sobre a prática arqueológica no continente. Os elementos narrativos e os questionamentos propostos no jogo contribuíram para a mediação de conteúdos científicos relacionados. Enquanto cada grupo jogava, as bolsistas percorriam as salas e os ajudavam na jogabilidade.

Cada jogo foi aplicado apenas uma vez, visto a intenção de que todas as narrativas fossem expostas, e todos os 25 estudantes participaram de todas as ações, interagindo com os produtos que eram apresentados a partir da mediação dos monitores.

Em resumo, podemos afirmar que o se estuda no tema da Antártica após a exposição. Em primeiro momento, quando realizamos a atividade diagnóstica, o continente era entendido como sinônimo de neve, frio e local desabitado; após a exposição, eles e elas ampliaram sua percepção sobre a Antártica, incluindo outros elementos até então desconhecidos ou misturando dados anedóticos com mais informações e conteúdo. Como exemplo disso, pudemos notar que ampliaram o seu entendimento acerca dos animais polares, posto que na atividade diagnóstica, só destacavam pinguins e baleias como presentes no continente e na atividade avaliativa, além destes, passaram a incluir os lobos e elefantes marinhos, focas e aves; o mesmo percebemos com relação a vegetação característica da região, já que musgos e líquens passaram a preencher o imaginário quando desenhavam a ambientação da região, esta, na atividade diagnóstica, era reduzida, exclusivamente, ao gelo e neve; além disso, a presença humana no continente também foi um ponto de mudança nas respostas, já que no trabalho diagnóstico, de forma geral, esta era considerada inexistente e depois das ações afirmavam que existiam pessoas na Antártica, tanto no passado quanto no presente.

Durante o desenvolvimento da atividade avaliativa, os e as estudantes corrigiam-se quando alguns deles ou delas sugeriam elementos do Ártico - como ursos polares, iglus e esquimós - para caracterizar o continente antártico. E apesar de termos trabalhado, de forma sistemática, que a Antártica não é exclusivamente um continente branco; o frio e a neve não deixaram de figurar como elementos característicos da região na atividade avaliativa final, o que não é incorreto, mas é importante ser complementado por outras informações, como de fato aconteceu.

O ambiente lúdico criado para exposição - envolvendo a exibição de vestimentas usadas

por pesquisadores e pesquisadoras polares; banners com fotos de paisagens, sítios e vestígios arqueológicos; e cartazes com desenhos ilustrativos de personagens presentes nas narrativas, entre outros - associados aos jogos analógicos, permitiram que os / as estudantes construíssem conhecimentos sobre os contatos humanos com a Antártica de forma divertida, imersiva e autônoma.

Através dos jogos, especificamente, eles e elas puderam conhecer os grupos foqueiros, compreender os motivos que levaram esses marinheiros ao continente, descobrir detalhes dos vestígios arqueológicos estudados pela equipe do LEACH-UFMG e entender como é realizada a análise destes materiais. Enquanto jogavam, os e as estudantes faziam perguntas e participavam ativamente das discussões levantadas pelas mediadoras, as quais explicavam as regras dos jogos e os conduziam durante o desenvolvimento da atividade. À medida que jogavam, eles e elas reorganizaram informações prévias sobre Arqueologia e Antártica e ampliaram o seu entendimento geral sobre o continente e sobre a presença humana na região.

Ao longo da exposição e no dia da atividade avaliativa, os estudantes nos questionavam como era estar na Antártica, perguntavam quem de nós já havia estado no continente e queriam saber mais sobre como se tornar uma arqueóloga polar, demonstrando o interesse que a atividade despertou. Ficaram surpresos ao saber que na UFPI existia um curso que poderia os ajudar a ter essa profissão.

A receptividade dos alunos e das alunas e o entusiasmo em participar das atividades foi aumentando ao longo dos dias que trabalhamos com eles e elas, pretendemos, futuramente, discutir mais detalhes acerca desta atividade em outra publicação. Os resultados que conseguimos na atividade avaliativa, quando os / as estudantes acertaram a todos questionamentos feitos sobre Arqueologia Antártica, nos permitem afirmar o sucesso dos jogos na promoção de um aprendizado significativo e prazeroso, posto que vários elementos presentes nos mesmos apareceram nas respostas que os / as estudantes deram.

Considerações Finais

As atividades realizadas no âmbito do programa de extensão, incluindo os arqueojogos descritos, não apenas destacaram as conexões existentes entre a Antártica e o Piauí, mas também demonstraram como o continente e a Arqueologia podem ser expostos a partir de formas alternativas de narrativas. Ao traduzir conhecimentos acadêmicos para uma linguagem divertida e envolvente, os jogos permitiram levar o conhecimento científico para fora dos muros universitários, criando pontes entre a caatinga piauiense e a Antártica.

Na escola municipal de Teresina, além de abordar o tema da Antártica para além dos muros universitários, buscamos avaliar como os jogos seriam recebidos pela comunidade escolar. Essa experiência nos proporcionou uma compreensão mais clara sobre como é possível tratar de temas acadêmicos profundos com o público infantil, utilizando uma linguagem que seja ao mesmo tempo acessível e envolvente.

Além disso, o programa de extensão proporcionou aos estudantes da UFPI (e das instituições parceiras) a oportunidade de construir conhecimentos sobre Arqueologia Antártica com uma abordagem criada por e para eles e elas. A elaboração dos arqueojogos e a vivência na escola, juntamente com o trabalho avaliativo realizado após a exposição, tem sido fundamental para aprimorar as ferramentas pedagógicas desenvolvidas. Complementarmente, novas problemáticas de pesquisa, incluindo TCCs com temáticas ainda não desenvolvidas pelo projeto-macro (Alves, 2024; Santos, 2025 e Fonseca, 2024), têm surgido dessas experiências, expandindo as possibilidades de investigação no campo da arqueologia antártica no geral. Assim, as atividades do programa de extensão não só estimularam uma reflexão mais profunda sobre a

arqueologia antártica, como também criaram um ambiente propício para o desenvolvimento de novas perspectivas de pesquisa e abordagens pedagógicas dentro do projeto macro.

Como exemplo desse tipo de resultado, podemos citar o trabalho de Santos (2025), que, enquanto elaborava o jogo de memória sobre Arqueologia Antártica descrito neste texto, passou a se questionar sobre quais jogos poderiam ter sido utilizados pelos próprios foqueiros durante sua permanência no continente. A partir dessa inquietação, desenvolveu seu TCC “Criatividade e reciclagem entre os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros: a análise de um jogo de tabuleiro recuperado em sítios arqueológicos antárticos oitocentistas”, no qual analisou materialidades localizadas no LEACH-UFMG associadas às práticas lúdicas desses trabalhadores.

Outro caso é o de Alves (2024) que, ao criar o jogo digital “Sértica - o encontro da Caatinga com a Antártica”, cuja personagem principal é Raimunda — uma cearense negra com núcleo de amigos e familiares também negros —, refletiu sobre como deveria representar os foqueiros. Dessa reflexão surgiu seu TCC “Corpos pretos no continente Branco: uma perspectiva afro diaspórica sobre a materialidade dos grupos foqueiros na Antártica”, que investigou justamente a presença negra entre os grupos foqueiros, relacionando-os às materialidades analisadas no LEACH-UFMG e discutindo práticas sociais que possibilitam identificá-los arqueologicamente.

Por fim, Fonseca (2025) elaborou um TCC sobre a HQ, denominado “Entre balões e quadrinhos: a HQ como forma alternativa de narrativa em Arqueologia Antártica”, no qual explorou o potencial desse tipo de narrativa para comunicar a Arqueologia para diferentes públicos, detalhando o processo de criação do seu trabalho, seus conceitos e bases teóricas.

Ao envolver a comunidade escolar e os estudantes, o projeto evidenciou o potencial da Arqueologia como uma ferramenta transformadora, mostrando que é possível conectar diferentes realidades e promover o aprendizado de maneira criativa e acessível. As iniciativas surgidas dessa experiência atestam o impacto duradouro dessas ações na formação acadêmica e no surgimento de novas perspectivas para o campo da arqueologia antártica.

Para finalizar, retomamos as ideias de Latour (2020) que destaca a importância de pensar global e agir. Entendemos nosso trabalho como parte de uma agenda global, pois trata da Antártica — um espaço internacional, fora da lógica de soberanias nacionais e livre de exploração econômica, dedicado exclusivamente à ciência e à cooperação entre povos. Ao mesmo tempo, nosso foco também é local, já que uma das metas centrais do projeto é a formação de pesquisadores polares no Piauí e atuação junto às escolas sediadas no município de Teresina. A partir de abordagens criativas, os e as estudantes universitários participantes do projeto vêm desenvolvendo materiais didáticos e estratégias de mediação científica sobre a história do continente antártico que são originais e criativos. Essa perspectiva está em consonância com o conceito de aterrramento proposto por Latour (2020), que se opõe ao localismo fechado e conservador. O aterrramento implica criar laços reais com o território: fincar raízes nas paisagens áridas e semiáridas do Piauí, reconhecendo seu valor, cuidando de suas especificidades e afirmando sua presença no mundo. Isso não exclui uma abertura ao global; ao contrário, pressupõe pensar a partir do lugar, mas com a disposição de dialogar com uma diversidade de existências, culturas, fenômenos e formas de vida. Trata-se de incluir o Piauí em uma rede mais ampla de relações, na qual ele já está inserido, ainda que muitas vezes de forma invisibilizada.

Nosso objetivo, nesse sentido, tem sido o de construir conexões entre a caatinga piauiense e a Antártica, propondo formas alternativas de produção e circulação do conhecimento. Procuramos romper com barreiras institucionais e aproximar a pesquisa científica do cotidiano escolar, contribuindo para ampliar o acesso à ciência e fomentar o pensamento crítico entre estudantes do ensino superior e da educação

-Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Marcia Bezerra de. As moedas dos índios: um estudo de caso sobre os significados do patrimônio arqueológico para os moradores da Vila de Joanes, ilha de Marajó, Brasil. *Boletim Museu Paraense Emílio Goeldi*, v. 6, n. 1, p. 57-70, 2011.

ALMEIDA, Marcia Bezerra de. O australopiteco corcunda: as crianças e a arqueologia em um projeto de arqueologia pública na escola. 2003. Tese (Doutorado em Arqueologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

ALMEIDA, Marcia Bezerra de. Os sentidos contemporâneos das coisas do passado: reflexões a partir da Amazônia. *Revista de Arqueologia Pública*, v. 7, p. 107, 2013.

ALMEIDA, Marcia Bezerra de. Signifying Heritage In Amazon: a Public Archaeology Project at Vila de Joanes, Marajó Island, Brazil. *Chungara-Revista de Antropologia Chilena*, v. 44, p. 533-542, 2012.

ALEXCARDO. Inventário arqueológico e conjunto de achados antigos. In: DREAMSTIME.COM. Em: Inventário Arqueológico E Conjunto De Achados Antigos. Pá Para Escavação Com Pincéis Ferramentas Pré-históricas Ilustração do Vetor, pesquisa: 225827074 (consultado em: 10 out. 2024).

ALVES, Bianca da Silva. Corpos pretos no continente Branco: uma perspectiva afro diáspórica sobre a materialidade dos grupos foqueiros na Antártica. Monografia (Bacharelado em Arqueologia) – Universidade Federal do Piauí, 2024.

ANTÁRTICA OU ANTÁRTIDA?. Arqueologia Estudo de vestígios humanos na Antártica - Andrés Zarankin - Antártica ou Antártida?, Youtube, Em: Arqueologia Estudo de vestígios humanos na Antártica - Andrés Zarankin - Antártica ou Antártida?. (consultado em: 10 out. 2024).

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.

CABRAL, Mariana. E se todos fossem arqueólogos? Experiências na Terra Indígena Wajápi. *Anuário Antropológico*, v. 39, p. 115-132, 2014a.

CABRAL, Mariana. No tempo das pedras moles: arqueologia e simetria na floresta. 2014a. Tese (Doutorado em Arqueologia) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2014b.

CARDOSO, Jéssica Mendes; SILVA, Renata Estevam da; ZAMPARETTI, Bruna Cataneo. Sambaquis: uma história antes do Brasil: guia didático. São Paulo: Universidade de São Paulo, Museu de Arqueologia e Etnologia, 2019. Disponível em: <www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/366>. Acesso em: 12 abr. 2025.

CASELLA, Eleanor Conlin e SYMONDS, James (Ed.). *Industrial archaeology: future directions*. New York: Springer, 2005.

CLACK, Timothy e BRITTAINE, Marcus. *Archaeology and the media*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press, 2007.

CRUZ, J. Incorporando comidas e contextos: a alimentação e o corpo nos grupos foqueiros nas Shetland do Sul (Antártica, século XIX). 2014. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

CRUZ, Maria Jimena et al. Memórias de um mundo congelado: a indústria lobeira e as experiências antárticas no século XIX. 2019. Tese (Doutorado em Antropologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

CURTOMI, Rafael Pedro; OLIVÁN, Agusto Santiago. Arqueología como política: de la res cogitans a la decolonialidad de la práctica. *Vestígios-Revista Latino-Americana de Arqueología Histórica*, v. 17, n. 2, p. 25-42, 2023.

DER BOON, Annique van. Tectônica e Geologia Geral. In: EGUBLOGS, 2020. Disponível em: <https://>

blogs.egu.eu/divisions/ts/tag/russia/. (consultado em: 10 out. 2024).

ELLIS, Myriam. *A baleia no Brasil Colonial*. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1969.

FERNANDES, Tatiana Costa. *Vamos criar um sentimento?! Um olhar sobre a Arqueologia Pública no Brasil*. 2007. Tese (Doutorado em Arqueologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

FERREIRA, Lúcio Menezes. *Sob fogo cruzado: Arqueologia comunitária e patrimônio cultural*. Revista Arqueologia Pública, v. 3, n. 1, p. 81-92, 2008.

FLEMING, Maria Isabel D'Agostino; MARTIRE, Alex; GREGORI, Alessandro Mortaio. *Herculano Interativa – Ciberarqueologia e Educação no desenvolvimento do jogo O Último Banquete em Herculano*. Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia, v. 35, p. 36-43, 2020.

FONSECA, Nyskalyne Nascimento da. *Entre balões e quadrinhos: a HQ como forma alternativa de narrativa em Arqueologia Antártica*. 2025. Monografia (Bacharelado em Arqueologia) – Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2025.

GALANTE, Alexandre. *Navios da Marinha do Brasil partem rumo à Antártica*. In: PODER NAVAL, 2013. Em <Navios da Marinha do Brasil partem rumo a Antártica - Poder Naval>. (consultado em: 10 out. 2024).

GREGORI, Alessandro Mortaio; PINA, Amanda Daltro de Viveiros. *O último banquete em Herculano: guia didático*. Organização: Maria Isabel D'Agostino Fleming. São Paulo: MAE/USP, 2018.

HABER, Alejandro; FERNÁNDEZ, Luciana. *Arqueologia no território do sacrifício*. Vestígios-Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica, v. 17, n. 2, p. 67-84, 2023.

HILBERT, Klaus Peter; POMPEU, Filipi Gomes de. *Relações animistas e ontologias relacionais em sítios arqueológicos*. Vestígios-Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica, v. 17, n. 2, p. 107-126, 2023.

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

HOLTORF, Cornelius. *From Stonehenge to Las Vegas: Archaeology as Popular Culture*. Oxford: Altamira Press, 2005.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HURLEY, Frank. *Expedição Transantártica Imperial Britânica*. In: STATE LIBRARY OF NSW. Em: <Expedição Transantártica Imperial Britânica, 1914-1917 / Placas de Paget por Frank Hurley (nsw.gov.au)>. (consultado em: 10 out. 2024).

LATOUR, Bruno. *Onde aterrar? – Como se orientar politicamente no Antropoceno*. Tradução Marcela Vieira. Rio de Janeiro: Bazar Tempo, 2020.

LENNARD, Jack. *Archaeology Live! – A Case Study in Public Archaeology*. Undergraduate lecture, University of Oxford, 2014.

MADDISON, Ben. *Class and colonialism in Antarctic Exploration, 1750–1920*. London: Pickering and Chatto Publishers, 2014.

MARTIRE, Alex; SOARES, Fernanda; ZARANKIN, Andres. *Arqueología pública e novas tecnologías: o caso do projeto Paisagens em Branco*. Teoría y Práctica de la Arqueología Histórica Latinoamericana, año X, v. 12, p. 9-25, 2021.

MARSHALL, Yvonne. *What is community archaeology?* World Archaeology, v. 34, n. 2, p. 211–219, 2002.

MCGIMSEY, Charles. *Public archaeology*. New York: Seminar Press, 1972.

MCGUIRE, Randall. *Archaeology as a political action*. London: University of Carolina Press, 2008.

MCGUIRE, Randall. *A Arqueologia como ação política: o projeto Guerra do Carvão do Colorado*. Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia. Suplemento, v. 3, p. 387-397, São Paulo, 1999.

MERRIMAN, Nick. *Introduction: diversity and dissonance in public archaeology*. In: MERRIMAN, Nick (org.). *Public Archaeology*. London: Routledge, 2004.

MOSCHINI, Rosanita e CAIERÃO, Iara. O brincar na clínica psicopedagógica. *Revista Psicopedagogia* São Paulo, v. 32, n. 99, p. 361-365, 2015. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010384862015000300009&lng=pt&nrm=iso. (consultado em: 06 abr. 2025).

NOLASCO, Raquel. Pessoas, mamíferos marinhos e objetos: um olhar simétrico sobre a Antártica do século XIX. 2018. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) – PPGAN-UFMG, Belo Horizonte, 2018.

PACHECO, Daniel Grecco. A arqueologia como prática cosmopolítica: ideias preliminares a partir do enfoque ontológico recursivo. *Vestígios-Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica*, v. 17, n. 2, p. 43-66, 2023.

PRO, Magnificent. Morsa leão-marinho Clip Art PNG. In: FAVPNG, 2017. Em: https://favpng.com/png_view/walrus-walrus-sea-lion-clip-art-png/Ur4CRsBJ (consultado em: 10 out. 2024).

PENA, Will Lucas; JÓIA, Taísa Corrêa; ROSA, Luiz Alberto e SOARES, Fernanda Codevilla. A (des) Construção da Embriaguez em Solos Antárticos. In: SOARES, Fernanda Codevilla (org.). *Comida, cultura e sociedade: Arqueologia da alimentação no Mundo Moderno*. Recife: Editora da UFPE, 139-168, 2016.

RADICCHI, Gerusa. Os sapatos lobeiros-baleeiros: práticas de calçar do século XIX nas Ilhas Shetland do Sul (Antártica). 2015. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

RADICCHI, Gerusa. Os Sapatos dos Lobeiros-baleeiros: práticas de calçar nas Ilhas Shetland do Sul (Antártica). *Revista de Arqueologia*, Vol. 29 No. 2, p. 157-159, 2016.

REINHARD, Andrew. *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and on Video Games*. New York: Berghahn Books, 2018.

RIZVI, Uzma Rizvi; LYDON, Jane Lyndon (Eds.). *Handbook of postcolonial archaeology*. 1. ed. Londres: Routledge, 2010.

RUTKO, Olga. Ships Crush Vector. In: SHUTTERSTOCK. Em: <Ships Crush Vector: vetor stock 557372086 | Shutterstock>. (consultado em: 10 out. 2024).

RICHARDSON, Lorna. A Digital Public Archaeology. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) - Universidade de Edimburgo, Edimburgo, 2013. Disponível em: <https://www.ebi.ac.uk/people/person/lorna-richardson>. (consultado em: 10 abr. 2025).

SABLOFF, Jeremy. *Archaeology Matters: Action Archaeology in the Modern*. Walnut Creek: Left Coast Press, 2008.

SALERNO, Virginia. Pensando na arqueologia do sul. *Complutum*, 23(2), 191-203, 2012. https://doi.org/10.5209/rev_CMPL.2012.v23.n2.40885.

SALERNO, Melisa. Persona y cuerpo-vestido en la modernidad. Los lobeiros-balleneros de la industria capitalista del siglo XIX. Tese de Doutorado. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina, 2019.

SALERNO, Melisa. *Arqueología de la Indumentaria. Prácticas e Identidad en los Confines del Mundo Moderno (Antártida, siglo XIX)*. Buenos Aires: Del Tridente, 2006.

SANTOS, Ana Karolina de Amorim. Criatividade e reciclagem entre os grupos foqueiros, lobeiros e baleeiros: a análise de um jogo de tabuleiro recuperado em sítios arqueológicos antárticos oitocentistas. Monografia (Bacharelado em Arqueologia) — Universidade Federal do Piauí, 2025.

SENATORE, Maria Ximena e ZARANKIN, Andres. Widening the scope of Antarctic heritage: Archaeology and the ugly, the dirty and the evil, in antarctic history. In: Susan Barr e Paul Chaplin. (Org.). *Polar settlements – Location, techniques and conservation*. Norway: ICOMOS-IPHC, 2011.

SHANKS, Michael e Tilley, Christopher. *Re-Constructing Archaeology: Theory and Practice*.

Cambridge: Cambridge University Press, 1978.

SCHABLITSKY, Julie. (Ed.). *Box Office Archaeology: Refining Hollywood's Portrayals of the Past*. Routledge, 2007.

SIDELNYKOV, Yurii. Desenho vetorial de um Cachalote. In: ISTOCK, 2023. Em: <https://www.istockphoto.com/br/vetor/desenho-vetorial-de-um-cachalote-baleia-branca-em-estilo-de-gravura-ilustra%C3%A7%C3%A3o-para-gm1535815048-525449572?msockid=19ca0ba644f461840b001f9a459f60ce>. (consultado em: 10 out. 2024).

SOARES, Fernanda Codevilla; SOUSA, Isabel Cristina Lira; NASCIMENTO, Camilly Santana.; FEITOZA, Kamila Carvalho.; ALVES, Bianca Silva.; SILVA, Maria Victoria Costa; SANTOS, Vitor Hugo Lopes; CARDOSO, Yuri Correia; DA SILVA NETA, Virginia Marques. Quando a Antártica encontra a Caatinga: formando pesquisadores polares no Piauí. In: Quando a Antártica encontra a Caatinga [livro eletrônico]: organizadores Fernanda Codevilla Soares, Virginia Marques da Silva Neta. Teresina, PI: Ed. dos Autores, 2023.

SOARES, Fernanda Codevilla. A importância do passado: arqueologia como Ação Política. *Vestígios-Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica*, v. 17, n. 2, p. 1-24, 2023.

SOARES, Fernanda e MOTA, Matheus. Arqueologia digital abaixo de zero: uma proposta de mediação para a arqueologia antártica. *Vestígios. Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica*, vol. 11, n.1, Janeiro – Junho, p.19-39, 2017.

SOARES, Fernanda e GARDIMAN, Gilberto. Mais uma dose: análise arqueobotânica do consumo de cerveja nas Shetland Do Sul (Antártica). *Revista Habitus, Goiânia*, v. 15, n.2, p. 273 299, 2017.

SENATORE, Maria Ximena e ZARANKIN, Andres. Widening the scope of antarctic heritage: Archaeology and the ugly, the dirty and the evil, in antarctic history. In: Susan Barr e Paul Chaplin. (Org.). *Polar settlements – Location, techniques and conservation*. Norway: ICOMOS-IPHC, 2011.

SIQUEIRA, André. Histórias Embriagadas: uma análise diferenciada sobre garrafas de sítios foqueiros na Antártica nos séculos XVIII e XIX. Monografia (Graduação em Ciências Sociais). FAFICH-UFMG, Belo Horizonte, 2014.

SOARES, Fernanda Codevilla; SOUSA, Isabel Cristina Lira; NASCIMENTO, Camilly Santana.; FEITOZA, Kamila Carvalho.; ALVES, Bianca Silva.; SILVA, Maria Victoria Costa; SANTOS, Vitor Hugo Lopes; CARDOSO, Yuri Correia; DA SILVA NETA, Virginia Marques. Quando a Antártica encontra a Caatinga: formando pesquisadores polares no Piauí. Informativo APECS-Brasil, v. XIII, p. 13-15, 2023.

SOARES, Fernanda Codevilla; ZARANKIN, Andres. Detectando a Antártica: exposição sensorial na Antártica no Espaço do conhecimento UFMG, Brasil. *Revista Arqueologia Pública, Campinas*, SP, v. 14, n. 1, p. 182–198, 2020. DOI: 10.20396/rap.v14i1.8660182.l Em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rap/article/view/8660182>. (consultado em: 11 mar. 2025).

SOARES, Fernanda; NOLASCO, Raquel; MOTA, Matheus. *Antarctic Digital Public Archaeology*. Scott Polar Research Institute, Cambridge, 2018.

SOARES, Fernanda Codevilla. Analyzing historical artefacts: progress and challenges. In: SYMONDS, James; LAWRENCE, Susan.; FUNARI, Pedro Paulo Abreu.; ZARANKIN, Andres. e ORSER, Charles (orgs). *The Routledge Handbook of Global Historical Archaeology*. London & New York: Routledge, p.443-457, 2020.

SOARES, Fernanda; PENA, Will e LINHALES, Clarice. Um fio de fumaça nos mares do sul cachimbos de caulim e masculinidades nas Ilhas Shetland do Sul (séculos XVIII e XIX). *Revista da SAB*. V. 32 N. 1, 2019.

STACKPOLE, Edouard A. *Whales & Destiny: The Rivalry Between America, France, and Britain for Control of the Southern Whale Fishery, 1785-1825*. Ed. University of Massachusetts Press, 1972.

TABORDA, Adriana G.; ALVES, Paolla K. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. *Proceedings of SBGames*, p. 483-492, 2015.

THE GUARDIAN. Um instantâneo da expedição Mawson à Antártica - em fotos. Em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2018/jun/02/a-snapshot-of-mawsons-antarctica-expedition-in-pictures>. (consultado em: 12 abr. 2025).

THE ANTARCTIC TREATY. Washington: [s.n.], 1959.

ZARANKIN, Andres e SENATORE, Maria Ximena. *Historias de un pasado en blanco. Arqueología histórica Antártica*. Belo Horizonte: Argumentum, 2007.

ZARANKIN, Andres.; HISSA, Sarah.; SALERNO, Melisa Anabella. FRONER, Yacy.-Ara.; RADICCHI, Gerusa de Alkmim; RESENDE DE ASSIS, Luis Guilherme.; BATISTA, Anderson. *Paisagens em Branco: Arqueología e Antropología Antárticas - avanços e desafios. Vestígios - Revista Latino-Americana de Arqueología Histórica*, [S. l.], v. 5, 2, 11-51, 2011.

ZARANKIN, Andres. A persistência da memória" histórias não-lineares de arqueólogos e foqueiros na Antártica. *Revista da SAB*, v.27, 2014.

ZARANKIN, Andrés; SOARES, Fernanda Codevilla. "Invisible Heritage": New Technologies and the History of Antarctica's Sealers Groups. *Festivals and Heritage in Latin America: interdisciplinary dialogues on culture, identity and tourism*, p. 257-269, 2021.

ZARANKIN, Andres; SOARES, Fernanda Codevilla; SALERNO, Melisa; CRUZ, Maria Jimena; RADICCHI, Gerusa de Alkmim; MARTIRE, Alex da Silva; STOLLMEIER, Luara Antunes; OLIVEIRA, André Cancio; OLIVEIRA, Amanda Braba. *Paisagens em Branco: balanço após 10 anos de existência no Brasil*. In: ZARANKIN, Andres; ARANTES, Rosa Maria Esteves e ROSA, Luiz Henrique. *Antártica em Minas Gerais: Avanços científicos nas áreas de Medicina/Fisiologia, Microbiologia e Arqueología do Polo Sul e sua importância para o Brasil*. Belo Horizonte : Imprensa Universitária da UFMG, p.23-62, 2021.

ZARANKIN, Andres; SOARES, Fernanda Codevilla; RADICCHI, Gerusa de Alkmim; BRABO, Amanda. 'Tecnologia apropriada': reflexões e desafios das novas metodologias 3D em Arqueología e Conservação. O caso do projeto "Paisagens em branco, arqueología e antropología antártica". *Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas*, vol. 17, núm. 3, e20210090, 2022.

ZARANKIN, Andres; SALERNO, Melisa; CRUZ, Maria Jimena; RADICCHI, Gerusa, MARTIRE, Alex e SOARES, Fernanda. *Paisagens em branco: estudos antárticos interdisciplinares em ciências sociais e humanas*. IN: SOARES, Fernanda e DA SILVA NETA, Virginia Marques (orgs). *Quando a Antártica encontra a Caatinga* [livro eletrônico]. Teresina, PI: Ed. dos Autores, 2023.

Recebido em: 12/04/2025
Aprovado em: 05/05/2025
Publicado em: 19/12/2025