



## O estágio curricular supervisionado e o uso do ambiente virtual na formação em Museologia

Thais Lima Trindade, Universidade de Brasília (UnB), Brasil, <https://orcid.org/0000-0002-0372-4245>

Thiago Giordano de Souza Siqueira, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Brasil, <https://orcid.org/0000-0001-7364-100X>

Andréa Reis da Silveira, UNIASSELVI, Brasil, <https://orcid.org/0000-0001-5998-0865>

DOI: 10.62758/re.4724

### RESUMO

Aborda o relato de experiências acerca de observações e práticas realizados na disciplina de Estágio Curricular Supervisionado I – Organização de Museus, do curso de Bacharelado em Museologia do Centro Universitário Leonardo da Vinci, polo Instituto Cosmos Manaus, no ano de 2022. Tem como metodologia as pesquisas bibliográfica e documental, combinadas com o relato de experiência. Por meio dos resultados apresentados, busca contribuir para uma maior reflexão sobre as teorias e as práticas realizadas no estágio curricular supervisionado na graduação, bem como salientar a importância do mesmo para a formação dos futuros profissionais de Museologia. A experiência adquirida ao longo do estágio foi fundamental para a abertura de novas perspectivas e a aquisição de conhecimentos, possibilitando diversas reflexões relacionadas aos processos de formação e atuação profissional em Museologia.

**Palavras-Chave:** Estágio Curricular; Gamificação; Estágio Curricular Virtualizado; Graduação em Museologia.

### *La práctica de formación supervisada y el uso del entorno virtual en la formación en Museología*

### RESUMEN

Este trabajo aborda el relato de experiencias sobre observaciones y prácticas llevadas a cabo en la asignatura de Prácticas Supervisadas I - Organización de Museos, del programa de Licenciatura en Museología del Centro Universitario Leonardo da Vinci, sede del Instituto Cosmos Manaus, en el año 2022. Su metodología incluye investigación bibliográfica y documental, combinada con el relato de experiencias. A través de los resultados presentados, busca contribuir a una mayor reflexión sobre las teorías y prácticas llevadas a cabo en la práctica supervisada durante la licenciatura, así como resaltar su importancia para la formación de futuros profesionales de la Museología. La experiencia adquirida durante la práctica fue fundamental para abrir nuevas perspectivas y adquirir conocimientos, permitiendo diversas reflexiones relacionadas con los procesos de formación y la actuación profesional en Museología.





**Palabras-Clave:** Práticas Profesionales; Gamificación; Práticas Profesionales Virtualizadas; Licenciatura en Museología.

***Supervised curricular internship and the use of virtual environment in higher education in Museology***

**ABSTRACT**

This paper addresses the account of experiences regarding observations and practices carried out in the Curricular Internship I - Museum Organization discipline, of the bachelor's degree in Museology program at Centro Universitário Leonardo da Vinci, located at the Instituto Cosmos Manaus, in the year 2022. Its methodology involves bibliographic and documentary research, combined with the account of experiences. Through the presented results, it aims to contribute to a deeper reflection on the theories and practices carried out in the supervised curricular internship at the undergraduate level, as well as to highlight its importance for the training of future Museology professionals. The experience gained during the internship was crucial for opening new perspectives and acquiring knowledge, allowing for various reflections related to training processes and professional performance in Museology.

**Keywords:** Curricular Internship; Gamification; Virtualized Internship; Bachelor's Degree in Museology.

## 1 INTRODUÇÃO

A experiência do estágio curricular se apresenta como uma etapa fundamental para a formação dos alunos nos cursos de graduação, uma vez que o mercado profissional está em contínuo processo de aprimoramento. Isso exige, cada vez mais, o domínio de habilidades e competências específicas por parte dos profissionais que desejam adentrá-lo.

Na graduação, o estágio curricular que compõe os cursos busca complementar os aprendizados teóricos construídos na universidade, sempre com o intuito de proporcionar, aos alunos, vivências reais do exercício profissional, bem como do convívio social que envolvem o contexto de sua futura atuação.

O estágio curricular vai além de um mero cumprimento de exigências curriculares, pois abriga uma vasta oportunidade de crescimento acadêmico, no qual se espera que o aluno tenha contato com experiências que lhe

possibilitem o desenvolvimento e o estímulo à criatividade, iniciativa, autonomia e ética no fazer profissional. No curso de Bacharelado em Museologia do Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI), a disciplina de estágio curricular tem início no sexto período, com ênfase em Organização de Museus, sendo realizada na modalidade virtualizado, que combina parte das atividades via laboratório de aprendizagem, e outra parte corresponde à visita técnica presencial em uma instituição museal.

O presente trabalho constituiu parte do processo de avaliação da disciplina de Estágio Curricular Supervisionado I – Organização de Museus. Para a construção de referencial teórico e embasamento científico do tema, foram realizadas pesquisas de caráter bibliográfico e documental. Quanto ao relato de experiências, foi desenvolvido a partir das atividades de estágio realizadas no período de 8/9/2022 a 28/11/2022, atendendo aos





critérios estabelecidos pela disciplina, conforme apresentado a seguir.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O estágio curricular nos cursos de graduação diz respeito a um processo de experiência prática, que tem o intuito de aproximar o acadêmico da realidade do exercício profissional de sua área de formação. Além disso, busca facilitar a compreensão quanto às relações entre as diversas teorias aprendidas durante seus estudos na graduação (Goes; Nogueira & Fernandez, 2018).

Trata-se de um componente curricular essencial para o desenvolvimento dos alunos, sendo também, um eixo de aproximação entre os conhecimentos universitários e a realidade encontrada na sociedade, promovendo, assim, uma integração do aluno ao processo de desenvolvimento do meio como um todo.

A importância do estágio curricular se justifica pela efetiva aprendizagem da prática profissional, como parte do processo pedagógico de construção de conhecimentos, bem como do desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas com a formação em curso. Os estágios curriculares estão regulamentados pela Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, que dispõe sobre estágio de estudantes e define que:

Art. 1º Estágio é ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de educação superior, de educação profissional, de ensino médio, da educação especial e dos anos finais do ensino fundamental, na modalidade profissional da educação de jovens e adultos.

§ 1º O estágio faz parte do projeto pedagógico do curso, além de integrar o itinerário formativo do educando.

§ 2º O estágio visa ao aprendizado de competências próprias da atividade profissional e à contextualização curricular, objetivando o desenvolvimento do educando para a vida cidadã e para o trabalho (Brasil, 2008, p. 1).

A integração do estágio curricular no espaço virtual de aprendizagem (AVA) pode incorporar como estratégia a gamificação. Gamificação, por sua vez, oportuniza aos alunos explorarem conceitos teóricos e práticos relacionados aos museus e torna o processo do Ensino a Distância (EaD) mais atraente. Essa abordagem permite aos alunos a aquisição de conhecimento a medida em que os envolve em experiências imersivas e interativas. Ao combinar o estágio curricular com um espaço virtual gamificado, os alunos podem simular situações do mundo real, como a curadoria de exposições, a concepção de programas educacionais e a gestão de coleções.

Gamificação envolve a utilização de elementos habitualmente presentes em jogos, como narrativa, sistema de recompensas, conflitos, cooperação, competição, objetivos definidos e regras claras, diferentes níveis de dificuldade, o processo de tentativa e erro, a busca pela diversão, interação, interatividade e outros, ao mesmo tempo em que os participantes recebem feedback instantâneo e têm oportunidades de reflexão (Fardo, 2013)..

Isso implica a utilização de elementos comumente encontrados em jogos, como narrativa envolvente, sistema de recompensas, conflitos, cooperação, competição, objetivos



definidos e regras claras, diferentes níveis de dificuldade, o processo de tentativa e erro, a busca pela diversão, interação e interatividade,

### 3 MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo constituiu parte do processo de avaliação da disciplina de Estágio Curricular Supervisionado I - Organização de Museus. Para a construção do referencial teórico e embasamento científico do tema, foram realizadas pesquisas de caráter bibliográfico e documental. Além disso, o relato de experiências foi desenvolvido a partir das atividades de estágio realizadas no período de 8 de setembro de 2022 a 28 de novembro de 2022, atendendo aos critérios estabelecidos pela disciplina.

Adota-se uma abordagem qualitativa para a análise dos dados coletados durante o estágio curricular supervisionado. A escolha por uma abordagem qualitativa foi fundamentada na natureza exploratória e descritiva do trabalho, que buscou compreender e descrever os processos e

### 4 RESULTADOS

A disciplina de Estágio Curricular Supervisionado I – Organização de Museus, tem como objetivos proporcionar ao aluno da graduação em Museologia a integração entre a teoria e a prática como parte do processo de ensino-aprendizagem, colaborando com a reflexão sobre a área que atuará profissionalmente e preparar o acadêmico para sua inserção no campo de trabalho (UNIASSELVI, 2022).

Para alcançar tais objetivos, a disciplina integra conteúdos e práticas que, alinhados, possibilitem ao aluno relacionar as disciplinas cursadas na matriz curricular, com as práticas nas diversas instituições museológicas, sejam elas privadas, públicas ou em organizações não governamentais (UNIASSELVI, 2022).

entre outros. Isso ocorre enquanto os participantes recebem *feedback* e são incentivados a refletir sobre suas experiências.

práticas relacionados à organização de museus, bem como as experiências vivenciadas durante o estágio.

A coleta de dados foi realizada por meio de observação participante, entrevistas semiestruturadas e análise de documentos relacionados às atividades desenvolvidas no contexto do estágio. Durante o período do estágio, foram registradas observações detalhadas e notas de campo, a fim de capturar as nuances das práticas organizacionais e as experiências dos profissionais envolvidos. As entrevistas foram realizadas apenas após a obtenção do consentimento informado dos participantes, e os dados coletados foram utilizados exclusivamente para fins acadêmicos, sem qualquer viés ou discriminação.

O relato de estágio apresentado foi executado em duas etapas: a primeira corresponde à atividade desenvolvida no laboratório virtual, e a segunda, a visita técnica realizada em uma instituição museológica.

A educação superior demanda adaptação e construção de novos modelos de ensino, bem como o desenvolvimento de novas metodologias para a aquisição de conhecimento. Além disso, é necessário redefinir as funções dos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Nesse contexto, o EaD emerge como uma realidade que democratiza o acesso ao ensino superior e facilita a entrada na educação para um número significativo de





pessoas. Assim, a aplicação da gamificação no EaD representaria um avanço pedagógico para essa modalidade de ensino.

A adoção dessa estratégia no ambiente virtual de aprendizagem (AVA) caracteriza-se pela reunião e disponibilização de diversas ferramentas de informação e

#### 4.1 Laboratório de Museologia Virtual

Durante a primeira etapa do estágio curricular supervisionado, foram realizadas atividades práticas no laboratório virtual de Museologia, acessível por meio do AVA institucional. Esta fase do estágio foi caracterizada pela utilização da metodologia de gamificação, que, no contexto acadêmico, se baseia na aplicação dos elementos de jogos para promover o engajamento e a motivação, contribuindo para o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo do estagiário (Campos, 2017).

As atividades no laboratório virtual foram realizadas no período de 8/9/2022 a 23/9/2022. O laboratório virtual corresponde a um ambiente de aprendizagem direcionado à experiência da organização e da gestão de um museu histórico municipal, proporcionando uma representação de um ambiente físico e das condições internas e externas de um prédio do final do século XIX.

comunicação, beneficiando o processo de aprendizagem.

No entanto, é importante ressaltar que o processo educacional mediado por tecnologias de informação e comunicação abarca possibilidades de utilização de recursos e ferramentas disponíveis na rede, tanto de forma presencial quanto a distância, permitindo a combinação entre ambas.

O espaço foi adaptado para o funcionamento de um museu municipal, tendo como cenário geográfico a localização em uma rua central de um município, na qual transitam intensamente veículos e pedestres, cujo ponto de parada do ônibus é em frente à instituição.

Nota-se que a Instituição empreendeu um esforço para que a aprendizagem seja significativa aos cursistas visto que, de fato, há elementos e estratégias de jogos aproveitados no ensino e favorecimento de uma experiência virtualizada para o ensino-aprendizagem. Assim, em conformidade com Martins *et al.* (2014) quando afirma que gamificar o ensino-aprendizagem [...] precisa entender as estratégias desse tipo de abordagem para não a banalizar ao oferecê-la aos alunos como se fosse apenas uma atividade divertida ou uma gincana.



**Figura 1: Sala Expositiva (ambiente virtual)**



Fonte: UNIASSELVI (2024).

**Figura 2: Sala de Conservação e Restauro (ambiente virtual)**



Fonte: UNIASSELVI (2024).

As atividades do laboratório foram realizadas na seguinte ordem:

1. Conhecendo os museus: consiste em conhecer o museu transitando nos diferentes espaços do prédio;
2. Respondendo às questões: consiste em responder às questões acerca do espaço físico, da gestão, da segurança, do armazenamento, dos serviços públicos, da área expositiva e de outros detalhes;
3. Verificando os documentos: na sala da direção, deve-se responder às questões relacionadas à documentação do museu;
4. Posicionando as obras: na reserva técnica, armazenar no local correto alguns objetos que estão posicionados no chão;
5. Gerando o relatório: fazer o download do relatório de atividades;



6. Avaliando os resultados: por fim, responder às perguntas de avaliação dos resultados.

Durante a realização da experiência, foi possível analisar fatores como as condições estruturais do imóvel, as exposições, a comunicação, a segurança, a acessibilidade, entre outros. Com base nas atividades realizadas, foi possível identificar os seguintes pontos:

**O espaço físico e a estrutura edificada** apresentam características de uma edificação adaptada para abrigar um museu. No entanto, é importante notar que algumas necessidades cruciais para o pleno funcionamento da instituição não estão completamente atendidas. Entre essas necessidades, destacam-se a ausência de identificação institucional na fachada do prédio e a falta de adaptações essenciais para garantir a acessibilidade arquitetônica e informacional.

Além disso, é possível observar que o local mantém boas condições de higiene e limpeza, o que contribui para um ambiente agradável e adequado aos visitantes. No entanto, a falta de providências em relação à identificação institucional e à acessibilidade pode impactar negativamente a experiência dos visitantes e limitar o alcance e a inclusão do museu.

**No que diz respeito a gestão e administração:** o museu dispõe da documentação adequada exigida na Lei nº 11.904/ 2009 (Brasil, 2009), porém não foi possível identificar se há registros das coleções em algum sistema documental.

Na **área expositiva**, é perceptível que a exposição não segue uma narrativa alinhada com a missão de um museu municipal. Embora as peças em exibição abordem a passagem do tempo, não há uma contextualização específica relacionada a aspectos geográficos, políticos ou culturais locais. No entanto, em termos de

técnicas e materiais expositivos, higiene e manipulação pelo público, a exposição se apresenta adequadamente. É importante destacar, porém, que a ausência de controle ambiental é notável, uma vez que portas e janelas permanecem abertas sem nenhum tipo de monitoramento, o que pode impactar na preservação das peças expostas.

No que diz respeito ao **armazenamento e à reserva técnica**, é possível observar que esta se encontra bem-organizada, com mobiliário seguro e adequado, e em boas condições de conservação. Porém, é crucial notar que as peças armazenadas carecem de etiquetas de identificação, o que pode dificultar o acesso e a gestão do acervo. Além disso, a ausência de um mapeamento detalhado dos itens presentes na reserva técnica é evidente, o que representa um desafio significativo para a gestão e preservação adequada das coleções.

No item **segurança**, observou-se que os espaços restritos contam com controle de temperatura e acesso, e extintores de segurança foram identificados em todas as dependências. No entanto, é importante notar que o prédio não dispõe de lixeiras para reciclagem.

Quanto aos **serviços ao público**, em relação à sinalização, não há aviso de restrições, apenas a identificação de sanitários. Além disso, os espaços não dispõem de mobiliário para descanso, nem bebedouros. Apesar dessas lacunas, a instituição oferece acesso gratuito ao público.

A experiência no laboratório virtual foi extremamente satisfatória. O ambiente virtual proporciona uma variedade de recursos de acesso e análise da realidade simulada, permitindo uma observação detalhada e a identificação de possíveis intercorrências no funcionamento do museu. Além disso, o laboratório oferece de maneira eficiente as orientações de funcionamento e as etapas de





realização das atividades, por meio de tutoriais e pré-testes.

#### 4.2 Visita Técnica ao Museu Amazônico da Universidade Federal do Amazonas

A segunda etapa do estágio curricular supervisionado consistiu na atividade de visita técnica, realizada no Museu Amazônico da Universidade Federal do Amazonas, nos dias 12, 13 e 15 de setembro de 2022.

O Museu Amazônico (MA) foi criado oficialmente na década de 70, pensado para ser instalado no Campus Universitário da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), porém sua implantação não se deu de imediato, apenas em 1989, foi instalado no atual prédio onde se encontra o museu, localizado no Centro da cidade de Manaus. O prédio não foi construído para abrigar o museu e inicialmente abrigava apenas uma extensa documentação com temática amazônica, oriunda de arquivos portugueses sobre a colonização da Amazônia.

Atualmente, o MA é um órgão complementar da UFAM e desempenha um papel crucial como apoio à pesquisa, ao ensino e à extensão, especialmente nas áreas fundamentais para o conhecimento da Amazônia e suas culturas. Além disso, é responsável por promover o intercâmbio com os Departamentos das Unidades Universitárias da UFAM.

O Museu Amazônico possui um Plano Museológico como ferramenta de planejamento estratégico, que, em conjunto com o Regimento Interno, estabelece e sistematiza as ações e objetivos do museu, bem como sua interação com a sociedade.

A estrutura do museu está dividida em 3 endereços distribuídos na cidade de Manaus. O primeiro, a sede, corresponde ao prédio principal e aos salões de exposição, localizado no Av. Ramos Ferreira, n. 1036, no Centro Histórico de Manaus.

Esse prédio está localizado no Centro Histórico de Manaus, área tombada pelo Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional (Iphan), portanto deve manter suas características de ambiência local, tais como fachadas e volumetria atual da edificação. Nesse endereço, há ainda o prédio anexo, que abriga, conforme exposto anteriormente, a biblioteca setorial e parte administrativa do museu, além da reserva técnica.

Devido à necessidade de espaço para a guarda e o tratamento do acervo na sede, parte das divisões de Pesquisa e Documentação Histórica (DPDH) e de Museologia do Museu Amazônico ocupam algumas salas do edifício que anteriormente abrigava a Faculdade de Ciências Farmacêuticas (FCF) da UFAM, localizado na Rua Comendador Alexandre Amorim, n.º 330, no bairro Aparecida.

O terceiro endereço corresponde a uma edificação construída pela Petróleo Brasileiro S/A (Petrobras), por meio de convênio com a UFAM, localizada no setor sul do campus da UFAM, na Av. General Rodrigo Octávio, n. 6200, bairro Coroado I, e abriga a Divisão de Arqueologia, com estrutura específica para salvaguarda de materiais dos sítios arqueológicos da região.

Quanto ao **acervo**, o museu possui um vasto número de itens documentais, etnográficos e arqueológicos. A Divisão de Arqueologia abriga cerca de 30 toneladas de material arqueológico, adquirido pelo museu por meio de doações, projetos de pesquisa e de licenciamento ambiental, sendo composto por cerâmica; material lítico; ossos humanos; material vegetal carbonizado; amostras de sedimentos e alguns artefatos históricos (UFAM, 2019b).







Na Divisão de Museologia, estão 14 coleções, provenientes de doações e compras, que documentam diversos aspectos da história e memória da Amazônia e contemplam diferentes espaços e tempos das sociedades e culturas da região Norte do Brasil, em especial do estado do Amazonas (UFAM, 2019c).

A Divisão de Pesquisa e Documentação Histórica abriga um acervo documental de grande relevância para a história e cultura da região amazônica. Este acervo inclui conjuntos documentais que possuem um forte vínculo de identidade e relação com a região amazônica, seja do ponto de vista cultural, econômico ou social (UFAM, 2019d).

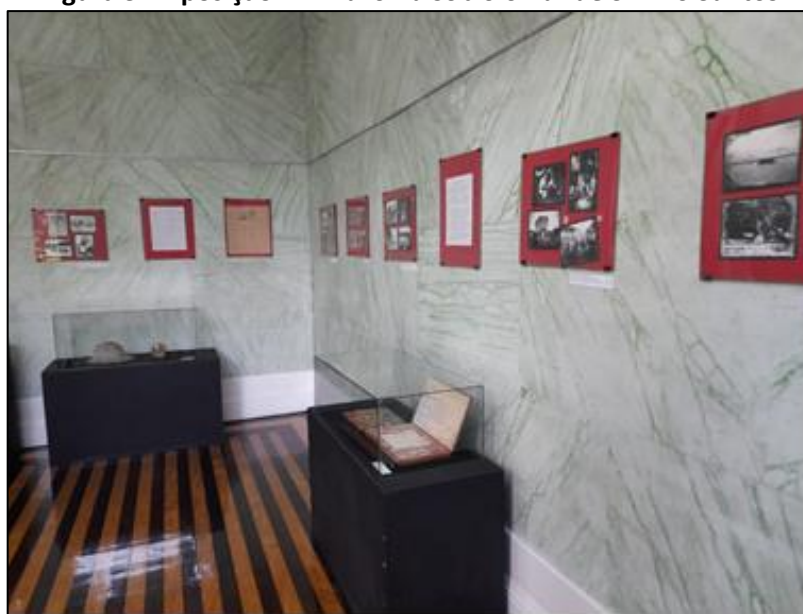
Além disso, a biblioteca setorial reúne um acervo especializado nas temáticas amazônicas, que contempla obras e coleções especiais adquiridas por compra, bem como uma considerável parte proveniente de doações

de acervos pessoais de autores e personalidades relacionadas à área.

No que diz respeito às **exposições**, durante o período da visita, o museu estava apresentando três exposições ativas. A primeira delas, intitulada "A Amazônia sob o olhar de Silvino Santos", de curta duração e destacava parte da trajetória de Silvino Santos. Originário de Ceviche do Bonjardim, em Portugal, ele migrou para o norte do Brasil e tornou-se cineasta e fotógrafo, sendo considerado um dos pioneiros do cinema brasileiro.

A exposição inclui itens pessoais e registros utilizados na produção do material audiovisual de suas viagens. Silvino produziu registros fotográficos e vídeos/documentários no período do Ciclo da Borracha sobre vários grupos indígenas que habitavam as regiões do interior do Amazonas.

**Figura 3: Exposição A Amazônia sob o olhar de Silvino Santos**



Fonte: Elaboração própria (2024).

A segunda exposição, também de curta duração, intitulada "Baby Gallery: uma manhã de vernissage", apresentava as produções

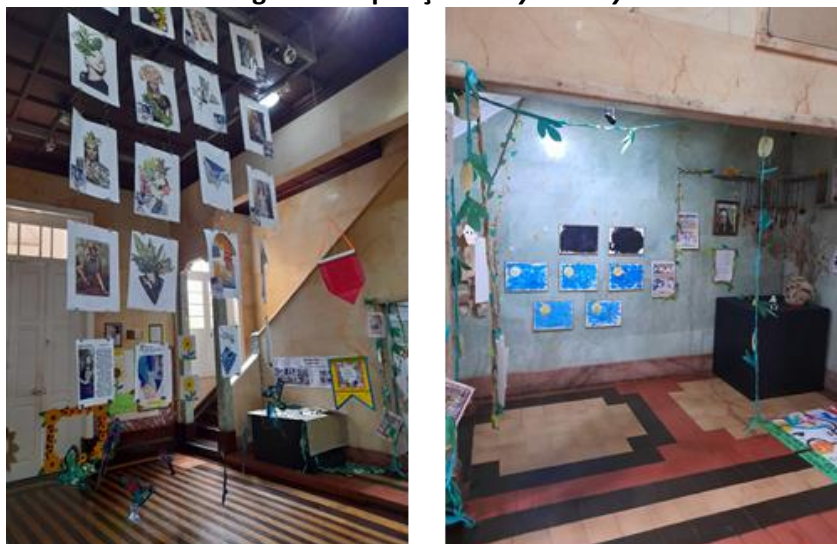
artísticas das crianças da creche Municipal Professora Eliana de Freitas Moraes. Esta exposição incluía obras de arte criadas por



crianças com idades entre 3 e 5 anos, alunos da referida creche. Nas produções, foram abordados temas relacionados à valorização do

contexto amazônico e aos processos criativos da infância.

**Figura 4: Exposição *Baby Gallery***

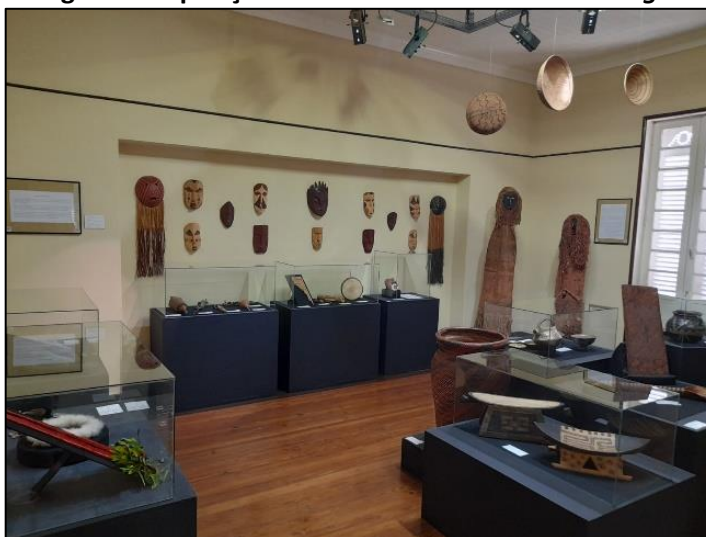


Fonte: Elaboração própria (2024).

A terceira exposição, de longa duração e criada em 2014, intitulada "Museu Amazônico: Memória e Identidade", reúne itens de diversos acervos do museu, incluindo as divisões de museologia, arqueologia e documentação. Esta exposição retrata parte da

história dos povos indígenas que habitaram e ainda habitam a região amazônica. Os itens expostos são elementos utilizados no cotidiano desses povos, bem como em momentos comemorativos e de grande importância, como rituais.

**Figura 5: Exposição *Encontrando a Amazônia Antiga*.**



Fonte: Elaboração própria (2024).



Da mesma forma, também são definidos e aplicados protocolos para o acesso aos acervos e à reserva técnica (visitas são permitidas mediante ao agendamento prévio), bem como aos salões de exposição, que visam instruir visitantes e funcionários quanto às condutas em cada tipo de ambiente nas dependências do museu (UFAM, 2021, p. 27).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do estágio supervisionado foi uma oportunidade importante e muito satisfatória, pois permitiu a aquisição de novos conhecimentos, bem como a compreensão de questões teóricas, momento de aproximação da atuação como futuro profissional de museólogo.

A realização da disciplina na modalidade virtualizada possibilitou a fusão de duas experiências enriquecedoras: o laboratório virtual, que possibilitou a análise de um caso especificamente desenvolvido para compor os objetivos da disciplina, e a visita técnica a um museu local, alicerçado em sua atuação cotidiana, permitindo a análise em um ambiente real.

## 6 REFERENCIAS

Benito, G. A. V. *et al.* (2012). Desenvolvimento de competências gerais durante o estágio supervisionado. **Revista Brasileira de Enfermagem**, 65(1), 172-178.

<https://doi.org/10.1590/S0034-71672012000100025>

Brasil (2008). **Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008**. Dispõe sobre o estágio de estudantes.

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm#art22](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm#art22)

Campos, D. (2017). **A gamificação como estratégia de incentivo às práticas de estágio**. Dissertação de mestrado,

O funcionamento dos setores administrativos das três unidades ocorre de segunda a sexta-feira, no horário das 8h às 12h e das 13h às 17h. Já os salões de exposições, tanto na Sede quanto na unidade de Arqueologia no Campus UFAM, funcionam de segunda a sexta-feira, das 8h30 às 11h30 e das 13h30 às 16h30.

O uso de elementos de Gamificação no ambiente de estágio contribuiu efetivamente no desenvolvimento da disciplina, embora apresente algumas dificuldades e desafios iniciais na realização do processo, acredita-se que essa metodologia tenha favorecido aprendizados satisfatórios.

As experiências adquiridas ao longo das atividades foram fundamentais para o alinhamento de perspectivas e de conhecimentos, como acadêmica e futura museóloga, uma vez que as atividades experienciadas possibilitaram diversas reflexões relacionadas aos processos de formação e atuação profissional em Museologia, em especial a organização de museus.

Universidade Federal de Pernambuco.

<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/32671/1/DISSERTA%c3%87%c3%83O%20Daniel%20Campos.pdf>

Fardo, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, 11(1), 1-9. Disponível em:

<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>

Martins, T. M. O., Nery Filho, J., Santos, F. V. & Pontes, E. C. (2014). A gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira. *In*





**X Seminário de Jogos Eletrônicos,**  
Educação e Comunicação. Salvador, BA.

Goes, L. F. de, Nogueira, K. S. C. & Fernandez, C. (2018). A importância dos estágios supervisionados no desenvolvimento do conhecimento pedagógico do conteúdo. **Olhar de Professor**, (21)2, 326-335.

UFAM (2019a). **Museu Amazônico.** Apresentação.  
<https://www.museuamazonico.ufam.edu.br/organograma.html>

UFAM (2019b). **Museu Amazônico.** Divisão de Arqueologia.  
<https://www.museuamazonico.ufam.edu.br/sobre-a-divisao-de-arqueologia.html>

UFAM (2019c). **Museu Amazônico.** Divisão de Museologia.  
<https://www.museuamazonico.ufam.edu.br/acervo-museologico.html>

UFAM (2019d). **Museu Amazônico.** Divisão de Pesquisa e Documentação Histórica.  
<https://www.museuamazonico.ufam.edu.br/sobre-a-divisao-de-pesquisa-e-documentacao-historica.html>

UFAM (2021). **Museu Amazônico.** Plano Museológico.  
<https://www.museuamazonico.ufam.edu.br/plano-museologico.html>

UFAM (2007). **Museu Amazônico.** Resolução n. 012/2007. Aprova a nova versão do Regimento Interno do Museu Amazônico da Universidade Federal do Amazonas.  
[https://drive.google.com/file/d/1G74ywDr tPZUAsnbqZJrAxLJ5h\\_CYBGmt/view](https://drive.google.com/file/d/1G74ywDr tPZUAsnbqZJrAxLJ5h_CYBGmt/view)

UNIASSELVI (2022). **Graduação em Museologia. Plano de Ensino:** Estágio Supervisionado I - Organização de Museus. Indaial: UNIASSELVI.

