25°enancib
Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Ciência da Informação
Informação, Decolonialidade e Direitos Difusos para o Desenvolvimento Sustentável
3 a 7 de novembro de 2025 - Rio de Janeiro

XXV ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – XXV ENANCIB

GT 9 – Museu, Patrimônio e Informação

MEIO - REPOSITÓRIO DIGITAL PARA ESTUDOS E PESQUISAS EM EDUCAÇÃO MUSEAL

MEIO - DIGITAL REPOSITORY FOR STUDIES AND RESEARCH IN MUSEUM EDUCATION

Modalidade: Resumo Expandido

Jezulino Lúcio Mendes Braga - Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Resumo: Este texto apresenta o repositório digital do Grupo de Estudos e Pesquisas MEIO (Museus, Educação, Imagens e Oralidades) cujos membros estão ligados ao Curso de Museologia e ao Programa de Pós Graduação em Educação e Docência (PROMESTRE) da UFMG. O repositório é formado por coleções de artigos, teses, dissertações, livros, recursos educativos e vídeos com o tema da educação em museus e divulgação científica. Discuto como o repositório têm sido potente para as pesquisas em educação museal desenvolvidas no PROMESTRE principalmente no que se refere a produção de recursos educativos para museus.

Palavras-chave: museus; repositório; educação.

Abstract: This text presents the digital repository of the MEIO Study and Research Group (Museums, Education, Images and Oralities) whose members are linked to the Museology Course and the Graduate Program in Education and Teaching (PROMESTRE) at UFMG. The repository is made up of collections of articles, theses, dissertations, books, educational resources and videos on the theme of museum education and science dissemination. I discuss how the repository has been powerful for the research in museum education developed in PROMESTRE, especially with regard to the production of educational resources for museums.

Keywords: Museums; repository; education.

1 INTRODUÇÃO

Este texto apresenta um repositório digital desenvolvido por meio do software Tainacan destinado a apoiar estudos e pesquisas realizadas no Museus, Educação, Imagens e Oralidades (MEIO). O MEIO é um grupo de pesquisadores ligados ao Programa de Pós-graduação em Educação e Docência da Faculdade de Educação (PROMESTRE) e ao Curso de Museologia da UFMG.

O principal objetivo da criação do repositório foi reunir artigos, teses, dissertações, recursos educativos e vídeos que pudessem subsidiar as pesquisas desenvolvidas pelo grupo. Optou-se pelo uso do Tainacan por ser um software livre, desenvolvido por uma universidade

pública, e por se tratar de um projeto do LavMUSEU, da Escola de Ciência da Informação, que ofereceu suporte à implantação do repositório digital.

O repositório MEIO ECI/UFMG – Museus, Educação, Imagens e Oralidades conta com seis coleções, utilizadas como ferramenta de apoio a estudos no campo da educação museal. Além disso, o repositório desempenha um papel relevante não apenas como recurso para estudos e práticas no campo da educação museal, mas também como instrumento de divulgação científica, especialmente ao difundir as dissertações defendidas no PROMESTRE por pesquisadoras e pesquisadores do grupo.

2 MUSEUS, EDUCAÇÃO E DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

O papel dos museus na sociedade é tema de inúmeros encontros, seminários, teses, dissertações e artigos científicos. E de fato os museus experimentaram um expressivo crescimento quantitativo com a criação de novos museus e abertura de exposições com grande força de atração de público.

Desde 2016 o campo museal, considerados os limites do participacionismo institucional, travou um longo debate para configurar uma nova definição de museu. Fruto da complexidade das realidades do século XXI, bem como das novas responsabilidades e compromissos assumidos pelas instituições museais. O Conselho Internacional de Museus (ICOM) estabeleceu em janeiro de 2017 o Comitê Permanente para a Definição de Museu, Prospectivas e Potenciais (MDPP), responsável por propor uma nova definição de museu -que seria votada na Assembleia Geral de Quioto em 2019.

Entretanto, na 25ª Conferência Geral do ICOM, realizada em Quioto (2019), a proposta apresentada, que incorporava de forma enfática princípios como direitos humanos, justiça social e sustentabilidade, não foi votada devido a divergências entre as delegações quanto ao seu conteúdo e aplicabilidade. Para algumas delegações nacionais, a redação proposta era excessivamente política, vaga e de difícil aplicabilidade normativa; para outros, representava um avanço necessário diante dos desafios contemporâneos e da necessidade de reposicionar os museus como agentes ativos na promoção de sociedades mais justas e inclusivas. O impasse levou ao adiamento da votação e à ampliação do processo de consultas regionais e negociações multilaterais, que se estendeu por quase três anos. Somente em agosto de 2022, durante a 26ª Conferência Geral do ICOM, em Praga, aprovou-se uma nova definição, que buscou conciliar as funções clássicas — coleta, preservação, documentação,

pesquisa e educação — com um compromisso renovado com a diversidade, a participação social e a sustentabilidade, consolidando um marco conceitual que reflete, simultaneamente, continuidades e rupturas em relação às concepções anteriores (Sandhal, 2019).

A nova definição de museus aponta para um caminho no qual os museus devem promover a diversidade e a sustentabilidade:

> Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos e ao serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus funcionam e comunicam de forma ética e profissional, proporcionando experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimentos (ICOM, 2022).

Este movimento, contudo, nos demonstra que ainda que se possa estabelecer uma referência norteadora para o campo museológico a realidade dos diferentes contextos museais nos remete a existência de uma pluralidade de iniciativas, lugares, formas e proposições de museus no contemporâneo que serão sempre desafiadoras e por vezes contraditórias, e que é dentro da compreensão desta perspectiva diversa que podemos falar nas diferentes realidades e práticas de musealização do real no âmbito dos museus.

Museus são instituições que trabalham com registros diversos como objetos, obras de arte, documentos, vídeos e propõem uma narrativa a partir desta cultura material. São espaços de divulgação científica com exposições interativas, palestras e eventos especiais envolvendo os saberes científicos.

O grupo de estudos e pesquisas MEIO foi criado em 2017 como um espaço de debates e reflexões sobre museus, educação e divulgação científica. O grupo é formado por docentes e discentes de graduação e pós-graduação que se dedicam a pesquisar os usos educativos de museus e exposições.

Até o momento, o grupo realizou uma pesquisa de dois anos sobre o educativo da Rede de Museus e Espaços de Ciência e Cultura (REMECC) da UFMG, e teve sete discentes que concluíram suas dissertações de mestrado no PROMESTRE da Faculdade de Educação.

O grupo realizou, também, um seminário sobre educação museal no ano de 2018, com o objetivo de mapear as ações educativas que estavam sendo desenvolvidas na REMECC. Os museus e espaços de ciência e cultura da UFMG apresentaram as atividades educativas e os recursos criados para atendimento ao público escolar, como jogos e outros materiais. O MEIO promoveu ações de divulgação científica e formação para educadores de museus, além de ofertar disciplinas de graduação e pós-graduação. Dois projetos estão na pauta para 2025:

uma pesquisa sobre o I Fórum de Museus Universitários, que aconteceu em Belo Horizonte na década de 1990, e um livro sobre a história da educação museal em Minas Gerais.

3 OS REPOSITÓRIOS DIGITAIS NO CONTEXTO DA PESQUISA

A chamada Era Digital compreende o período em que a tecnologia digital têm um grande impacto na vida em sociedade. Com a invenção do computador no século XX a informação tornou-se mais acessível e facilmente transferível graças à digitalização e publicização do conhecimento. Isso levou a mudanças profundas na forma como vivemos, trabalhamos, comunicamos e nos entretemos. A era digital deu origem a novas indústrias, como tecnologia da informação, redes sociais, comércio eletrônico, desenvolvimento de inteligência artificial, entre outras.

Segundo Lévy (1999, p. 27), com o crescimento da utilização das tecnologias da informação e comunicação (TIC) na educação, estudar e utilizar as redes de comunidades virtuais de aprendizagem tem sido um alicerce para a construção do conhecimento coletivo em uma sociedade globalizada.

No contexto educativo o uso do computador e outras mídias redimensionou os processos de ensino e aprendizagem uma vez que o acesso a informações é muito mais rápido e atualizado. No ano de 20220, a partir das condições sociais de isolamento ocasionadas pela pandemia Covid-19, houve a necessidade de uso de recursos digitais para a continuidade das atividades escolares.

Tornou-se evidente que seria necessário ampliar o debate que já vinha sendo feito sobre as ferramentas digitais em contextos escolares integradas ao currículo de modo a instrumentalizar a construção de conhecimento. De fato esta é a função principal dos repositórios digitais como, por exemplo, Plataforma Educopédia, Domínio Público, Portal do Professor, Portal Educapes, entre outros.

> A tecnologia é responsável pela mediação de grande parte das ações concretizadas no cotidiano dessa sociedade e impulsiona a produção e a disseminação da informação. Nos últimos anos, em função dessa conjunção entre tecnologia e informação, os debates e as iniciativas relacionados com o autoarquivamento de informação, a colaboração e o acesso livre têm sido incrementados e atingiram os recursos didáticos de apoio ao ensino (Silva; Café; Catapan, 2010).

Os Recursos Educacionais Abertos (UNESCO, 2019) foram muito usados com o isolamento social e a impossibilidade de aulas presenciais durante a pandemia. A UNESCO atualiza e disponibiliza um guia referente ao uso das práticas que consiste em uma Educação

Aberta para que todos possam ter acesso aos materiais didáticos - tecnológicos. A proposta é potencializar a universalização da educação e garantir o livre acesso aos conteúdos e materiais de aprendizagem, com a intencionalidade de criar novas oportunidades e práticas educacionais, o que propicia um ambiente diferente e interativo entre os indivíduos, as quais podem ser mais amplas com o uso dos recursos de aprendizagem.

Estes repositórios são potentes para o compartilhamento de recursos didáticos e troca de experiências, além de importantes para gestão e organização do conhecimento. Tornam-se significativos, também, em contextos de produção de pesquisa acadêmica. A criação de revistas científicas on-line e compartilhamento de artigos facilitou o acesso a produções científicas que podem, agora, ser acessadas de nossas casas.

Um repositório digital é uma plataforma estruturada que armazena objetos digitais, garantindo sua preservação, manutenção e gerenciamento, de modo a facilitar o acesso e o uso desses materiais por indivíduos e instituições, minimizando esforços redundantes e barreiras tecnológicas. Além de sua função arquivística, o repositório configura-se como uma ferramenta estratégica para a democratização do conhecimento, promovendo a visibilidade e a circulação de conteúdos acadêmicos e culturais. Nesse sentido, o repositório do MEIO foi concebido para compartilhar um acervo diversificado composto por teses, dissertações, livros e recursos educativos, especialmente voltados para estudos e pesquisas em educação museal. A escolha do software livre Tainacan para sua implementação destaca-se pela flexibilidade, interoperabilidade e alinhamento com os princípios de acesso aberto, possibilitando a construção colaborativa, a gestão eficiente dos metadados e a integração com outras plataformas institucionais e de pesquisa (Barbosa, 2016).

O repositório tem sido amplamente utilizado por pesquisadores do Programa Pós-graduação em Educação e Docência da Faculdade de Educação da UFMG (PROMESTRE/FAE), especialmente na linha Educação em Museus e Divulgação Científica. Os pesquisadores fazem uso do repositório para acessar textos e materiais educativos, que subsidiam a reflexão sobre a construção dos recursos educativos, os quais são requisitos parciais para a obtenção do título de mestre.

4 MUSEUS, EDUCAÇÃO, IMAGENS E ORALIDADES

O repositório que apresento neste texto foi criado a partir dos debates do grupo de estudos MEIO, formado por professores e estudantes dos cursos de graduação em museologia e do PROMESTRE/FAE. O repositório foi instalado no provedor da Escola de Ciência da Informação e pode ser acessado em: MEIO ECI/UFMG – Museus, Educação, Imagens e Oralidades.

Em um primeiro momento os membros do grupo fizeram uma oficina desenvolvida pelo LavMUSEU[1] sobre o software Tainacan para entender como se dava a criação de coleções digitais. A oficina demonstrou o funcionamento do software: como criar uma coleção, como inserir itens na coleção, como configurar taxonomia, metadados e filtros específicos. A partir da oficina foi possível definir quais coleções seriam pertinentes para pesquisadores e organizar informações usando padrões pré-definidos.

O Repositório do MEIO organiza informações com o uso de metadados como texto simples, texto longo, data, número, lista de seleção, relacionamento, taxonomia entre outros. O uso de metadados facilita a busca de usuários pela informação disponibilizada como, por exemplo, a busca de um artigo por autor, assunto ou palavra chave.

O repositório possui seis coleções: recursos educativos, artigos, teses e dissertações, vídeos, eventos e livros. Das seis coleções a que possui maior número de itens é a de recursos educativos. Para compor a coleção, o grupo fez uma pesquisa na internet e coletou os recursos educativos disponibilizados pelos setores educativos dos museus. Posteriormente foram feitos contatos com museus de Belo Horizonte para que disponibilizassem os materiais produzidos para atender visitas escolares.

As equipes educativas dos museus refletem sobre suas práticas e elaboram materiais que são usados em visitas escolares para potencializar o uso educativo das exposições. Alguns desses materiais não são publicados pelos museus e dessa forma o repositório tornou-se um importante mecanismo de difusão deste acervo.

Desde 2017 oferto a AAC Produção de Materiais Didáticos para Museus que têm como objetivo refletir e produzir um recurso educativo para museus da REMECC. A oferta dessa atividade curricular foi demandada pela própria REMECC, que, em 2016, estabeleceu núcleos integradores para que os processos museais (conservação, documentação, extroversão e

[1] https://webmuseu.org/lavmuseu/

educação) fossem planejados e executados por docentes da UFMG, a partir de suas formações específicas.

Na coleção de recursos educativos estão disponibilizados, também, os resultados das dissertações dos pesquisadores do MEIO, no PROMESTRE. Trata-se de um programa de mestrado profissional criado em 2013 que atualmente possui 13 linhas de pesquisa e 93 docentes credenciados. Até 2022 já tinham sido defendidas 450 dissertações que têm como parte integrante um recurso educativo.

A linha Educação e Museus e Divulgação Científica é composta por 10 docentes e recebe pesquisadores interessados no desenvolvimento de pesquisas sobre o uso educativo de museus, educação para o patrimônio, processos educativos em acervos e estratégias para divulgação de conhecimento científico. Até 2022 foram defendidas 26 dissertações com foco em museus e coleções e 13 com foco em outros espaços formativos.

Especificamente no grupo de estudos e pesquisas MEIO foram defendidas 6 dissertações e consequentemente desenvolvidos 6 recursos educativos: três cursos para formação de educadores de museus, dois jogos educativos e um podcast. Foram produzidos dois artigos e publicado um livro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto apresentei o repositório do Grupo de Estudos e Pesquisas MEIO que se constitui como importante ferramenta para pesquisa e divulgação científica. O MEIO ECI/UFMG – Museus, Educação, Imagens e Oralidades foi elaborado no software Tainacan e possui quatro coleções que são potentes para o ensino e pesquisa no campo da educação museal.

A coleção de Recursos Educativos é uma das mais utilizadas pelos pesquisadores porque reúne materiais para uso pedagógico em exposições que estão dispersas em sites e arquivados em setores educativos de museus. Além disso, é uma coleção que apresenta os recursos educativos produzidos no curso de Museologia e no PROMESTRE.

Para os próximos anos, o grupo de estudos e pesquisas MEIO desenvolverá uma pesquisa sobre a História da Educação Museal em Minas Gerais e sobre o I Fórum de Museus Universitários que aconteceu em Belo Horizonte. Temos a expectativa de dinamizar e medir o alcance do repositório através Google Analytics. Os dados coletados serão utilizados em pesquisas e publicação de artigos.

REFERÊNCIAS

ALBAGLI, S. Divulgação científica: Informação científica para a cidadania? **Ciência da Informação**, Brasília, DF, v. 25, n. 3, p. 396-404, set./dez., 1996.

LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

SILVA, Edna L.; CAFÉ, Ligia; CATAPAN, Araci H. Os objetos educacionais, os metadados e os repositórios na sociedade da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 39, n. 3, p. 93-104, set./dez. 2010.

UNESCO. **Recomendação sobre Recursos Educacionais Abertos (REA)**: apoiando o acesso universal à informação por meio de materiais de aprendizagem abertos e de qualidade. Paris: UNESCO, 2022. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000383205. Acesso em: 5 ago. 2025.