



## A importância da Folksonomia e do Design da Informação para a Competência em Informação

The importance of Folksonomy and Information Design for Information Literacy

### Gabriela de Oliveira Souza

Mestranda em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp). Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp).  
[gabriela.oliveira@unesp.br](mailto:gabriela.oliveira@unesp.br)

### Maria José Vicentini Jorente

Livre Docente em Cultura Digital e Informação Pós Custodiada em Redes de Colaboração. Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp). Docente Na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp).  
[mj.jorente@unesp.br](mailto:mj.jorente@unesp.br)

### RESUMO

O aumento no volume de informações – *boom* informacional – fez com que praticamente qualquer pessoa, em qualquer lugar, tenha acesso a um extenso universo de informações. Porém, acesso não é garantia de aquisição de conhecimento. Para tanto, é preciso que os sujeitos informacionais desenvolvam competências e habilidades em informação, a fim de garantir o uso crítico das diversas fontes de informações disponíveis atualmente. Nesse sentido, o objetivo geral deste trabalho é investigar como a Folksonomia, utilizada como uma ferramenta de acesso no Design da Informação, pode desenvolver competências informacionais. São objetivos específicos deste estudo: realizar uma revisão de literatura em Design da Informação, Folksonomia e Competência em Informação; demonstrar como a Folksonomia pode ser uma ferramenta de acesso para o Design da Informação; entender as relações entre a Folksonomia, o Design da Informação e a Competência em Informação; indicar como a Folksonomia e o Design da Informação podem ser utilizados pela Competência em Informação. O estudo é de natureza qualitativa, e a metodologia utilizada é teórica exploratória. Foi possível concluir que a Folksonomia e o Design da Informação podem atuar em cada uma das dimensões da Competência em Informação, a fim de garantir o desenvolvimento de competências nos profissionais da informação e nos sujeitos informacionais. Destaca-se, também, a necessidade de interação entre os profissionais da informação e os sujeitos informacionais, o que pode ser solucionado pela Folksonomia, já que quando os processos técnicos são realizados juntamente com as pessoas que utilizam as informações, eles ocorrem de forma horizontal e ampliada.

**Palavras-chave:** Competência em Informação; Folksonomia; Design da Informação; Informação e Tecnologia.

### ABSTRACT

The increase in the volume of information - informational boom - has meant that practically anyone, anywhere, has access to an extensive universe of information. For that, it is necessary that the

informational subjects develop information literacy in order to guarantee the critical use of the diverse sources of information currently available. In this sense, the general objective of this work is to investigate how Folksonomy, used as an access tool in Information Design, can develop information literacy. The specific objectives of this study are: to perform a literature review on Information Design, Folksonomy and Information Literacy; demonstrate how Folksonomy can be an access tool for Information Design; understand the relationships between Folksonomy, Information Design and Information Literacy; indicate how Folksonomy and Information Design can be used by Information Literacy. The study is of a qualitative nature, and the methodology used is exploratory theoretical. It was possible to conclude that Folksonomy and Information Design can act in each of the dimensions of Information Literacy in order to guarantee the development of competences in information professionals and informational subjects. It also highlights the need for interaction between information professionals and informational subjects, which can be solved by Folksonomy, since when the technical processes are carried out together with the people who use the information, they occur in a horizontal and expanded way.

**Keywords:** Information Literacy; Folksonomy; Information Design; Information and Technology.

## 1 INTRODUÇÃO

O advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), acarretou uma maior preocupação com a representação e a organização do conhecimento, sobretudo após o surgimento da Web (NASCIMENTO, 2015), em que as informações não se encontram apenas em modalidades estáticas, mas dinâmicas e hipertextualizadas, e transformam o internauta em um produtor de conteúdos, e não somente em um consumidor. Este fato chama a atenção ao caráter de colaboração e compartilhamento, próprio da Web 2.0 (JORENTE; PADUA; SANTAREM SEGUNDO, 2017).

Nesse contexto, o desenvolvimento das TIC traz consigo o desenvolvimento da Web, o que possibilita a criação de novos ambientes informacionais digitais que permitem uma maior interação com o internauta (OLIVEIRA, 2015). Também chamada de Web social ou Web colaborativa, a Web 2.0 representou novos desafios e novas possibilidades para a Biblioteconomia e para a Ciência da Informação de modo geral, uma vez que, segundo Tim O'Reilly (2005), a Web 2.0 permite a participação do internauta e uma de suas principais características é o compartilhamento de informações.

A Web 2.0 é uma transformação da Web em plataforma que apresenta a oportunidade de criação de aplicativos e recursos que utilizam a inteligência coletiva para aprimorar seus produtos e serviços. Coutinho e Bottentuit Junior (2007) ainda classificam os recursos presentes na Web 2.0 em duas categorias distintas: a primeira categoria abrange aplicativos que funcionam apenas online, como por exemplo o Google Docs, a Wikipédia, o YouTube, o Skype e o eBay. Já a segunda categoria compreende aplicativos que podem funcionar offline, mas que apresentam vantagens se utilizados online, como o

Picasa Fotos, o Google Maps e o iTunes, por exemplo (COUTINHO; BOTTENTUIT JUNIOR, 2007).

A Web 2.0 busca transformar a Web em um ambiente de acesso facilitado e colaborativo, no qual os internautas podem acessar, compartilhar e produzir informações (COUTINHO; BOTTENTUIT JUNIOR, 2007). Pode-se afirmar que a Web 2.0 apresenta aspectos sociais relativos a processos de trabalho coletivo, troca de conhecimento, produção e circulação de informações e de conhecimento. Nesse sentido, ao se tratar da Web 2.0 deve-se considerar não apenas a perspectiva tecnológica do conceito, mas também as interações que ocorrem na Web 2.0 enquanto plataforma (PRIMO, 2008). Nesse contexto, destaca-se a Folksonomia, uma forma de catalogação colaborativa na Web 2.0, e o Design da Informação, que apresenta como princípio básico o aperfeiçoamento da obtenção de informações por meio dos sistemas de comunicação analógicos e digitais (PORTUGAL, 2013).

É importante ressaltar que o grande aumento no volume de informações – boom informacional – faz com que praticamente qualquer pessoa, em qualquer lugar, tenha acesso a um extenso universo de informações. No entanto, este vasto universo de informações pode não conter apenas o conhecimento, as informações disponíveis nas diversas mídias podem ser conflitantes, tendenciosas e não confiáveis, causando muitas vezes a desinformação. (BELLUZZO; SANTOS; JUNIOR, 2014). Nesse contexto, é preciso que os sujeitos informacionais desenvolvam competências e habilidades em informação, a fim de garantir o uso crítico das diversas fontes de informações disponíveis atualmente. Essas competências e habilidades são denominadas Competência em Informação (CoInfo).

Nesse sentido, o presente artigo questiona: como a Folksonomia e o Design da Informação podem contribuir para a CoInfo? Para responder a essa questão, o objetivo geral deste trabalho é investigar como a Folksonomia, utilizada como um recurso de acesso conjugado ao Design da Informação, pode desenvolver competências informacionais. Desse modo, são objetivos específicos deste estudo: realizar uma revisão de literatura em Design da Informação (DI), Folksonomia e Competência em Informação (CoInfo); demonstrar como a Folksonomia pode ser uma ferramenta de acesso para o DI; entender as relações entre a Folksonomia, o DI e a COINFO; indicar como a Folksonomia e o DI podem ser utilizados pela CoInfo.

O presente estudo é de natureza qualitativa, e a metodologia utilizada é teórica exploratória. Foi feito um levantamento bibliográfico em bases de dados nacionais e internacionais, e a literatura foi buscada em português e inglês. Foram consultadas as bases Brapci - Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação<sup>1</sup>, Periódicos Capes - Portal de Periódicos, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior<sup>2</sup>, Scopus<sup>3</sup> e Web of Science<sup>4</sup>. Em todas as bases de dados foram utilizadas as seguintes estratégias de busca: “Competência em Informação”; “Information Literacy”; Folksonomia; “Design da informação”; Folksonomia OR Folksonomy; “Web 2.0”; Folksonomy AND “information design”; Folkson\*. Foi recuperado um grande volume de artigos sobre as temáticas buscadas, no entanto, para a seleção dos textos encontrados foram utilizados dois critérios – análise do título e do resumo – a fim de distinguir os mais relevantes para o estudo proposto. Após a leitura do material selecionado, foi estruturado um referencial teórico que respondesse aos objetivos do estudo em questão.

## 2 DESIGN DA INFORMAÇÃO: PRINCIPAIS CONCEITOS

O termo Design se origina na inserção da terminologia romana na língua inglesa, no latim *designare*, e surge na Inglaterra no século XVIII para nomear as atividades relacionadas a produção de objetos durante a Revolução Industrial. Já em 1940, o Design da Informação (DI) foi pensado enquanto disciplina por Ladislav Sutnar, tendo como base a prevalência da funcionalidade sobre a estética (JORENTE, 2014). Oliveira (2015) afirma que o termo não possui uma única definição nem limites muito definidos, no entanto, o DI permite que a informação seja utilizada pelas pessoas, utilizando técnicas que tornam a informação mais acessível, aproximando-a do indivíduo.

O DI pode ser entendido como a profissionalização da linguagem visual, definida como a harmonização de palavras, imagens e formas em uma unidade de comunicação unificada. Muitas publicações, tanto em papel quanto online, são compostas pelo menos em parte pela linguagem visual (HORN,1999). Dessa forma, Horn (1999) define o DI como

---

<sup>1</sup> <http://www.brapci.inf.br/>

<sup>2</sup> <http://www.periodicos.capes.gov.br/>

<sup>3</sup> <https://www.scopus.com/home.uri>

<sup>4</sup> <http://www.webofknowledge.com/>

a arte e a ciência de preparar as informações para que possam ser utilizadas pelas pessoas de forma eficiente e eficaz.

Horn (1999) aponta que são necessários dispositivos progressivamente mais sofisticados e eficientes para gerenciar a grande quantidade de informações produzidas na sociedade contemporânea, entretanto, apenas armazenar grandes quantidades de informações e recuperá-las não atende às necessidades informacionais das pessoas. É necessário, nesse contexto, a capacidade de apresentar as informações certas para as pessoas certas, na hora certa.

Horn (1999) apresenta os principais objetivos do DI:

- Desenvolver documentos que sejam compreensíveis, recuperáveis com rapidez e precisão e fáceis de traduzir;
- Projetar interações fáceis, naturais e agradáveis com a tecnologia;
- Solucionar problemas no design da interface homem-computador;
- Permitir que as pessoas encontrem seu caminho nos espaços tridimensional e virtual. (HORN, 1999)

Ainda segundo o mesmo autor, o que difere o DI de outras disciplinas da área do Design seria a eficiência e a eficácia, tendo como objetivo a comunicação. Nesse contexto, a linguagem visual desenvolveu-se, tal qual o DI, com os avanços das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e, especialmente, por conta da ampla disponibilidade de programas de computação gráfica, com softwares que permitem desenhar, trabalhar e apresentar informações quantitativas de forma gráfica (HORN, 1999).

No âmbito profissional, Horn (1999) ressalta que o DI ainda não é uma profissão totalmente integrada, uma vez que os profissionais da área têm visões diferentes sobre seu fazer profissional, e utilizam até mesmo nomes diferentes para a mesma profissão. Esse fato indica que, profissionalmente, o DI ainda apresenta grupos separados que têm pouco ou nenhum contato entre si. Como campo profissional, a área do DI passa por diversas tensões resultantes do choque entre diferentes convicções e ideias que surgiram no processo de solução de problemas específicos e foram estendidas a usos além de seus limites originais.

O autor ainda afirma que, se a profissão se tornar mais unificada e os profissionais entenderem que ela apresenta uma base multifacetada de Design criativo e pesquisa rigorosa, continuará a dar grandes contribuições para a solução dos problemas de comunicação humana. Isso exigirá maior autoconsciência profissional, desenvolvimento

e compartilhamento de boas práticas e maior incorporação das descobertas da pesquisa no processo de Design (HORN, 1999). Horn (1999) evidencia que todos os profissionais deveriam aceitar a socialização do DI, a fim de que a área possa se desenvolver.

Segundo Portugal (2013), o DI é uma área relacionada ao Design Gráfico, que apresenta como princípio básico o aperfeiçoamento da obtenção de informações por meio dos sistemas de comunicação analógicos e digitais. De maneira mais ampla, Fernandes (2015) afirma que o Design, em qualquer uma de suas diversas facetas – Design, Design da Informação, Design de Interiores, Design Gráfico, Design de Moda, entre outros – tem sempre como principal foco o contexto de uso e a finalidade, tendo em conta que ele é um processo que gera produtos que buscam atender às necessidades das pessoas. O Design da Informação, dessa maneira, tem como produto um objeto informacional, um produto de informação que se comunica constantemente com o indivíduo, buscando tornar as informações mais claras, objetivas, eficientes, eficazes e utilizáveis (FERNANDES, 2015).

Nesse sentido, para Rogers, Sharp e Preece (2013), a experiência dos sujeitos informacionais é de extrema importância para o DI, já que se deve sempre levar em conta como pessoas reais utilizam determinado produto, no caso, um produto de informação. Dessa forma, as autoras afirmam que não se pode projetar uma experiência, mas sim para uma experiência, criando características de Design para ela. Ainda segundo as mesmas autoras, o objetivo do Design da Informação (e do Design de Interação) é desenvolver produtos de informação que sejam eficientes, eficazes, fáceis de utilizar e que possam garantir aos indivíduos uma experiência agradável.

Pode-se afirmar que o DI busca reduzir os aspectos negativos da experiência dos sujeitos informacionais (frustração, aborrecimento) e ao mesmo tempo melhorar os positivos (divertimento, compromisso). Trata-se essencialmente de desenvolver produtos interativos que sejam fáceis, eficientes e agradáveis de usar - a partir da perspectiva das pessoas (ROGERS; SHARP; PREECE, 2013, p.2). Por produtos interativos as autoras consideram todas as classes de sistemas interativos, sendo eles, tecnologias, ambientes, aplicativos, serviços e dispositivos (ROGERS; SHARP; PREECE, 2013).

A organização de dados e informações é um processo que busca reconhecer o sentido do conteúdo para refinar e reduzir uma abundância de dados em informação significativa e passível de utilização. Essa organização pode acontecer de inúmeras formas. O designer de informações pode oferecer “soluções por meios, instrumentos,

ferramentas, produtos ou mensagens criadas para diferentes mídias”, como a impressa, na Web ou em outro ambiente da Internet. (OLIVEIRA, 2015, p.70-71)

Nesse contexto, Jorente (2015, p. 11) destaca que:

Se contemporaneamente a informação é um bem valioso, o Design da Informação (DI) trata de estudar a percepção e a cognição humana para definir e criar modelos visando a melhoria dos trânsitos de conteúdos informacionais em diversos meios e contextos; trata, por outro lado, da representação da informação, de suas estruturas e codificação.

A autora aponta que o DI permite a criação de meios que facilitam a obtenção do conhecimento, uma vez que este age nos meios de recepção e produção da informação (JORENTE, 2015). O DI apresenta recursos e ferramentas que possibilitam convergências de linguagens e interoperabilidades entre sistemas de informação que permitem a interação social (KAHN; JORENTE, 2016), garantindo uma melhor experiência para os indivíduos.

### 3 FOLKSONOMIA: ORIGEM E DEFINIÇÕES

A Web 2.0 apresentou novas possibilidades no que toca à produção colaborativa do conhecimento, e, dentre essas possibilidades, a Folksonomia emerge como uma forma de catalogação colaborativa na Web, que aproxima os internautas dos processos técnicos que antes eram realizados apenas pelos profissionais da informação.

O termo Folksonomia foi formulado por Thomas Vander Wal em 24 de julho de 2004, com o intuito de caracterizar o resultado da classificação ou da categorização de objetos informacionais de forma colaborativa na Web. O termo é a junção das palavras *folk* (povo, pessoas) e *taxonomy* (taxonomia). Por meio da Folksonomia o internauta classifica um objeto informacional por meio de uma etiqueta (*tag*), e por meio dessa é possível recuperá-lo posteriormente.

Tim O’Reilly (2005) define a Folksonomia como um estilo da categorização colaborativa de ambientes digitais, utilizando palavras-chave – etiquetas – escolhidas livremente pelos internautas. A Folksonomia permite, nesse sentido, associações múltiplas em um mesmo objeto informacional, assim como ocorre no cérebro humano, ao invés de utilizar categorias rígidas, o que resulta em um processo de recuperação natural oriunda da atividade do próprio internauta (O’REILLY, 2005).

Wal (2007), o criador do termo, aponta que a Folksonomia é resultante da marcação livre e pessoal de objetos informacionais para a própria recuperação. Ela é criada a partir do ato de etiquetar realizado pelas pessoas que utilizam a informação (WAL, 2007). É um tipo de classificação “*bottom-up*”, ou seja, de baixo para cima, dos internautas para os profissionais da informação, o que facilita a recuperação da informação, ou horizontalizada, sem distinções entre profissionais e internautas. Dessa forma, é possível saber como as pessoas classificariam determinado objeto informacional e, conseqüentemente, como o procurariam. Ainda segundo o mesmo autor, uma Folksonomia possui três princípios: a etiqueta, um objeto marcado por uma etiqueta e a identidade, e segundo ele “*folksonomy is tagging that works*”, ou seja, a Folksonomia é a etiquetagem que funciona.

A Folksonomia, segundo Brandt e Medeiros (2010), possui três vantagens que se destacam:

- Construção mediada por informações fornecidas pelos próprios internautas de maneira horizontalizada, entendida como *bottom-up*;
- Garantia de uso dos termos utilizados na etiquetagem em linguagem natural, já que eles são atribuídos pelos próprios internautas;
- Caráter colaborativo.

É possível compreender a Folksonomia como um recurso de organização e recuperação da informação, e sua aplicabilidade se estende a diversos ambientes informacionais digitais, por proporcionar uma rápida recuperação da informação e permitir uma classificação colaborativa em linguagem natural. Assis e Moura (2013) afirmam que as Folksonomias são redes de significados, compartilhadas nas redes sociais e geradas a partir da linguagem natural, e, nesse sentido, a participação dos sujeitos informacionais e sua colaboração ativa na dinâmica das redes sociais é o elemento inovador da Folksonomia, pois dá ensejo à semânticidade necessária nesse contexto.

Nesse contexto, Vignoli, Almeida e Catarino (2014, p. 127) salientam que:

[...] as folksonomias representam um recurso utilizado por usuários virtuais de todo o ciberespaço, o que demonstra o seu potencial, aceitação, por conseguinte denotam um fenômeno em constante observação e estudo. Ademais, esses usuários, por meio das folksonomias, criam conteúdos por intermédio de seus conhecimentos, etiquetando/indexando, transformando-os em informação passível de análise e tratamento pelo Profissional da Informação, o que é, portanto, de interesse da CI.

As mesmas autoras ressaltam que as etiquetas empregadas pelos internautas podem ser utilizadas pelos profissionais da informação como fontes para a construção de vocabulários controlados, pois uma vez que as etiquetas foram adicionadas pelos próprios internautas, elas seguramente serão utilizadas por eles na busca por informações. As autoras afirmam que para a estruturação e tratamento das etiquetas adicionadas pelos internautas, faz-se necessária à atuação do profissional da informação (VIGNOLI; ALMEIDA; CATARINO, 2014).

Nesse contexto, Vignoli, Almeida e Catarino (2014) apontam que a Folksonomia é a forma de representação da informação que melhor atende às necessidades dos sujeitos informacionais, uma vez que está essencialmente ligada a atividades cognitivas que, quando compartilhadas por meio de etiquetas, podem representar não apenas um único indivíduo, mas também um grupo de indivíduos ou uma comunidade (VIGNOLI; ALMEIDA; CATARINO, 2014).

Destaca-se que a etiquetagem é um processo subjetivo, e segundo Gonçalves e Assis (2016), está relacionado com o que os internautas desejam informar, preservar e compartilhar. Os autores ainda apontam que a Web compreende processos informacionais e sociais, e dessa forma, passa a ser um ambiente em que ocorre a produção e a representação da memória. Nesse contexto, a Folksonomia é compreendida pelos autores como uma forma de representação da informação em ambientes Web realizada de forma prática e colaborativa.

#### **4 COMPETÊNCIA EM INFORMAÇÃO**

O grande aumento no volume de informações – boom informacional – faz com que praticamente qualquer pessoa, em qualquer lugar, tenha acesso a um extenso universo de informações. No entanto, este vasto universo pode não conter apenas o conhecimento, as informações disponíveis nas diversas mídias podem ser conflitantes, tendenciosas e não confiáveis, causando, muitas vezes, a desinformação. (BELLUZZO; SANTOS; ALMEIDA JUNIOR, 2014)

Nesse contexto, é preciso que os sujeitos informacionais desenvolvam competências e habilidades em informação, a fim de garantir o uso crítico das diversas fontes de informações disponíveis atualmente. Essas competências e habilidades são denominadas Competência em Informação (CoInfo), compreendida como “um processo

que tem por finalidade desenvolver competências e habilidades informacionais para aprimorar o pensamento crítico e analítico das pessoas em relação ao universo informacional” (BELLUZZO; SANTOS; ALMEIDA JUNIOR, 2014, p.61).

Nesse sentido, o termo CoInfo foi utilizado pela primeira vez em 1974, nos Estados Unidos, em um relatório do bibliotecário Paul Zurkowski, com a expressão *Information Literacy*. A CoInfo tem como prioridade a aprendizagem ao longo da vida, com o objetivo de construir conhecimentos aplicáveis a qualquer situação (BELLUZZO; SANTOS; ALMEIDA JUNIOR, 2014). Manhique e Casarin (2018) também apontam que o boom informacional tornou mais complexas as práticas de acesso e uso da informação em ambientes Web, o que faz emergir novas necessidades informacionais.

Belluzzo, Santos e Almeida Junior (2014) apontam que, para que os indivíduos se mantenham atualizados e consigam tomar decisões adequadas às suas necessidades informacionais, é necessário que dominem o uso de diferentes ferramentas e suportes da informação. Nesse contexto, a CoInfo compreende as ações de busca, recuperação, avaliação e disseminação da informação, além de um conjunto de competências que o sujeito informacional necessita para lidar de maneira crítica com os recursos de informação existentes (BELLUZZO; SANTOS; ALMEIDA JUNIOR, 2014).

Desse modo, Ottonicar, Valentim e Feres (2016) afirmam que as TIC são utilizadas no contexto profissional, educacional e social, de modo que não saber utilizar as ferramentas disponíveis consiste em um fator de exclusão social. Nesse sentido, segundo os autores, os sujeitos informacionais precisam de competências para utilizar as informações de forma crítica, sendo, a princípio, capazes de identificar suas próprias necessidades informacionais e depois saber como realizar a busca pelas informações que atenderão suas necessidades.

Ressalta-se que competências constituem um conjunto de conhecimentos, atitudes, capacidades e aptidões que habilitam alguém para vários desempenhos da vida. As competências pressupõem operações mentais, capacidades para usar as habilidades e emprego de atitudes adequadas à realização de atividades e conhecimentos. (BELLUZZO; SANTOS; ALMEIDA JUNIOR, 2014, p. 63)

De acordo com Belluzzo, Santos e Almeida Junior (2014), o conceito de competência é composto por duas dimensões, sendo a primeira um domínio de diferentes conhecimentos e habilidades que possibilitam uma intervenção prática na realidade. Já a

segunda representa a perspectiva crítica do alcance das ações e o compromisso com o contexto social.

No contexto da CoInfo é importante que o profissional da informação também desenvolva competências e habilidades para organizar, representar e disseminar o conhecimento. Dessa forma, podem auxiliar as pessoas a identificar e satisfazer suas necessidades informacionais (OTTONICAR; MORAES; MOREIRA, 2016).

Assim, a CoInfo é de expressiva importância para o profissional da informação, uma vez que, para auxiliar no desenvolvimento de competências em informação nos sujeitos informacionais, esses profissionais devem desenvolver habilidades técnicas para perceber e atender às necessidades desses sujeitos. Desse modo, é necessário que os profissionais da informação desenvolvam habilidades para auxiliar os sujeitos informacionais a acessar, avaliar e usar as informações de maneira eficiente para alcançar seus objetivos (OTTONICAR; MORAES; MOREIRA, 2016).

Belluzzo, Santos e Almeida Junior (2014, p. 68) ressaltam que:

Desenvolver competências e habilidades em informação não significa moldar a pessoa para a sociedade, mas sim, mostrar que a partir de todo este novo conhecimento que lhe foi atribuído a partir da mediação da informação, há a possibilidade de tornar-se um cidadão que reflete sobre a sociedade em que vive, que reivindica direitos e sabe exercer sua cidadania.

Ou seja, a CoInfo contribui de forma significativa para a construção do sujeito informacional como um cidadão, que por meio do conhecimento pode atuar de forma ética no contexto social (OTTONICAR; MORAES; MOREIRA, 2016).

Pode-se afirmar que a CoInfo indica a trajetória a ser percorrida por um indivíduo nas atividades de busca e recuperação da informação. Nesse sentido, Ottonicar, Moraes e Moreira (2016) apontam que o conhecimento é realizado por meio da compreensão da informação, e que, quando ele é socializado, se transforma em informação novamente. Desse modo, destaca-se o papel de ferramentas como a Folksonomia na socialização da informação e do conhecimento, atuando, assim, ativamente no contexto da CoInfo.

Vitorino e Piantola (2012) destacam que a CoInfo possui quatro dimensões distintas: dimensão técnica, dimensão estética, dimensão ética e dimensão política, que serão analisadas na próxima subseção, a fim de compreender suas relações com o DI e a Folksonomia.

#### 4.1 O DESIGN DA INFORMAÇÃO E A FOLKSONOMIA NA COMPETÊNCIA EM INFORMAÇÃO

Segundo Vitorino e Piantola (2012), a existência da informação implica em seu compartilhamento, que reflete as formas de interpretação e os contextos culturais nos quais os sujeitos informacionais estão inseridos. Nesse sentido, o acesso à informação pode ser considerado como elemento fundamental para a cidadania. Entretanto, a cidadania envolve, além do acesso, o uso dos recursos e a compreensão das informações disponíveis, elementos essenciais para a CoInfo.

As mesmas autoras dividem a CoInfo em quatro dimensões - técnica, estética, ética e política, destacadas a seguir.

- **Dimensão técnica:** É a dimensão mais perceptível da CoInfo, geralmente, é a essência da maioria das definições de COINFO. A dimensão técnica está relacionada à obtenção de habilidades e competências para utilizar os recursos disponíveis para encontrar, avaliar, utilizar e compartilhar informações (VITORINO; PIANTOLA, 2012).
- **Dimensão estética:** A estética, segundo as autoras, está presente em todas as facetas da vida humana – para elas a estética diz respeito à subjetividade do indivíduo. No contexto da CoInfo, a dimensão estética se refere à experiência do sujeito informacional, e a forma na qual este sujeito lida com as informações e as compartilha com outras pessoas (VITORINO; PIANTOLA, 2012).
- **Dimensão ética:** A dimensão ética diz respeito à postura crítica do sujeito informacional em relação às informações que recebe. Um indivíduo com competência em informação é capaz de relacionar-se com as informações de forma responsável, buscar em fontes confiáveis e identificar informações enganosas. A dimensão ética também se aplica a questões como: direitos autorais, propriedade intelectual, acesso à informação e preservação da memória coletiva (VITORINO; PIANTOLA, 2012).
- **Dimensão política:** A dimensão política se relaciona diretamente ao exercício da cidadania, já que as ações referentes à busca, uso e compartilhamento da informação ocorrem dentro de um contexto social específico. A CoInfo também busca lidar com os diversos aspectos sociais da informação, desde seu caráter individual e subjetivo até seus aspectos coletivos (VITORINO; PIANTOLA, 2012).  
O quadro a seguir resume as características das quatro dimensões da COINFO.

**Quadro 1** – Resumo das características das dimensões da competência informacional

<b>Dimensão técnica</b>	<b>Dimensão estética</b>	<b>Dimensão ética</b>	<b>Dimensão política</b>
Meio de ação no contexto da informação.  Consiste nas habilidades adquiridas para encontrar, avaliar e usar a informação que precisamos.  Ligada à ideia de que o indivíduo competente em informação é aquele capaz de acessar com sucesso e dominar as novas tecnologias.	Criatividade sensível.  Capacidade de compreender, relacionar, ordenar, configurar e ressignificar a informação.  Experiência interior, individual e única do sujeito ao lidar com os conteúdos de informação e sua maneira de expressá-la e agir sobre ela no âmbito coletivo.	Uso responsável da informação.  Visa à realização do bem comum.  Relaciona-se a questões de apropriação e uso da informação, tais como propriedade intelectual, direitos autorais, acesso a informação e preservação da memória do mundo.	Exercício da cidadania.  Participação dos indivíduos nas decisões e nas transformações referentes à vida social.  Capacidade de ver além da superfície do discurso.  Considera que a informação é produzida a partir de (e em) um contexto específico.

Fonte: Vitorino e Piantola, (2012).

A Folksonomia e o DI podem estar presentes em cada uma das dimensões da CoInfo, atuando ativamente para auxiliar os sujeitos informacionais e os profissionais da informação a desenvolver novas competências e habilidades.

Na dimensão técnica, o DI está presente por produzir produtos e serviços de informação que tornam os ambientes mais acessíveis e utilizáveis. Nessa dimensão, a Folksonomia está presente por auxiliar na recuperação da informação.

Já na dimensão estética, o DI lida com as experiências dos indivíduos e com aspectos relacionados à “criatividade sensível” (VITORINO; PIANTOLA, 2012). A Folksonomia, por sua vez, atua na ressignificação da informação, uma vez que o processo de etiquetagem faz com que o indivíduo atribua significados a objetos informacionais.

Com relação à dimensão ética, o DI e a Folksonomia colaboram na preservação da memória coletiva, já que a Folksonomia como recurso do DI contribui para a construção dessa memória, e o DI, por sua vez, pode colaborar em sua preservação.

Na dimensão política, ambos contribuem no exercício da cidadania, considerando o contexto de produção da informação e incentivando a participação ativa dos indivíduos nos processos de tratamento da informação.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se afirmar que o *boom* informacional e o advento da Web 2.0 trouxeram novas possibilidades para a Ciência da Informação e para os profissionais e pesquisadores que atuam na área, uma vez que estes dois acontecimentos fizeram emergir novos questionamentos sobre as formas de acesso e disseminação da informação.

Observa-se que a CoInfo é de importância significativa nas unidades de informação, não somente no que toca às competências necessárias aos sujeitos informacionais, como também às necessárias aos profissionais da informação. É essencial que os profissionais da informação desenvolvam habilidades para auxiliar as pessoas, com a compreensão do contexto da comunidade na qual atua, e quais as melhores formas de aproximar os indivíduos das unidades de informação, seja em ambiente físico ou digital.

O DI e a Folksonomia se sobressaem, nesse contexto, por propiciar uma aproximação entre os sujeitos informacionais e as unidades de informação, tornando os ambientes Web mais colaborativos e compreensíveis aos internautas. Também fazem pensar na importância desses indivíduos para as unidades de informação, uma vez que todos os processos técnicos e atividades desenvolvidas nessas instituições têm – ou deveriam ter – como principal intuito propiciar o acesso ao conhecimento de forma igualitária a todos os sujeitos informacionais; e não apenas o acesso, mas os meios que tornem a informação e o conhecimento compreensíveis aos indivíduos.

O DI pode proporcionar a criação de produtos e recursos que tornem a informação compreensível, seja em meio físico ou digital, de modo a viabilizar a construção de novas competências e habilidades no uso da informação, já que atua diretamente nos meios de recepção e produção da informação e permite a convergências de linguagens, o que garante uma melhor experiência aos sujeitos informacionais. Ressalta-se ainda a importância do DI no contexto da CoInfo por sua característica de, como salientou Horn (1999), apresentar as informações certas para as pessoas certas, na hora certa. É importante apontar que a Folksonomia e o DI podem atuar em cada uma das dimensões da CoInfo, a fim de garantir o desenvolvimento de competências nos profissionais da informação e nos sujeitos informacionais.

Destaca-se, por outro lado, a necessidade de interação entre os profissionais da informação e os sujeitos informacionais, o que pode ser solucionado pela Folksonomia, já

que quando os processos técnicos são realizados juntamente com as pessoas que utilizam as informações, eles ocorrem de forma horizontal e ampliada. Isso proporciona um maior uso da informação, uma vez que sua recuperação ocorre em linguagem natural, mais próxima dos indivíduos de modo geral.

## REFERÊNCIAS

ASSIS, Juliana de; MOURA, Maria Aparecida. Folksonomia: a linguagem das tags. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, Santa Catarina, v. 18, n. 36, p.85-106, jan. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2013v18n36p85/24523>. Acesso em: 02 abr. 2018.

ASSIS, Juliana de; MOURA, Maria Aparecida. Folksonomia: a linguagem das tags. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, Santa Catarina, v. 18, n. 36, p.85-106, jan. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2013v18n36p85/24523>. Acesso em: 02 abr. 2018.

BELLUZZO, Regina Célia Baptista; SANTOS, Camila Araújo dos; ALMEIDA JUNIOR, Oswaldo Francisco de. A competência em informação e sua avaliação sob a ótica da mediação da informação: reflexões e aproximações teóricas. **Informação & Informação**, v. 19, n. 2, p. 60-77, 2014. DOI: 10.5433/1981-8920.2014v19n2p60 Acesso em: 24 mar. 2021.

COUTINHO, Clara Pereira; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Blog e wiki: os futuros professores e as ferramentas da web 2.0: Os Futuros Professores e as Ferramentas da Web 2.0. In: SIIÉ'2007 : ACTAS DO SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, 9., 2007, Porto. **Anais [...]**. Porto: Universidade do Minho, 2007. p. 199-204. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/7358>. Acesso em: 21 abr. 2020.

FERNANDES, Fabiane Rodrigues. **Design de Informação**: base para a disciplina no curso de Design. 2. ed. Rio Claro: FRF Produções, 2015. 123 p.

GONÇALVES, José Luiz Costa Sousa; ASSIS, Juliana de. A indexação social enquanto prática de representação colaborativa da informação imagética: a construção da memória na plataforma Flickr. **Revista Conhecimento em Ação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p.34-51, jul. 2016. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rca/article/view/34>. Acesso em: 17 ago. 2019.

HORN, Robert. Information Design: Emergence of a new profession. In: JACOBSON, Robert. **Information Design**. Cambridge: Mit Press, 1999. p. 15-33.

JORENTE, Maria José Vicentini. Design da informação, linguagens convergentes e complexidade na rede social e ambiente digital do facebook. **Informação & Tecnologia**, v. 1, n. 1, p. 116-129, 2014. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/v/a/16354>. Acesso em: 28 Jul 2018.

JORENTE, Maria José Vicentini. (org.). **Tecnologia e design da informação**: interdisciplinaridade e novas perspectivas para a ciência da informação. Bauru: Canal 6, 2015. 136 p

JORENTE, Maria José Vicentini; PADUA, Mariana Cantisani.; SANTAREM SEGUNDO, José Eduardo. Criação de padrões na web semântica: perspectivas e desafios. **em Questão**, Porto Alegre, v. 23, n. 3, p.157-179, 21 ago. 2017. Faculdade de Biblioteconomia Comunicação.  
<http://dx.doi.org/10.19132/1808-5245233.157-178>. Disponível em:  
<https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/70466>. Acesso em: 10 maio 2019.

KAHN, Karen; JORENTE, Maria José Vicentini. O papel do design da informação na curadoria digital do museu da pessoa. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, v. 7 n. 2, v. 7, n. 2, p. 23-39, 2016. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v7i2p23-39 Acesso em: 30 mar. 2021.

MANHIQUE, Ilídio Lobato Ernesto; CASARIN, Helen Castro Silva. Abordagem fenomenográfica da competência em informação: análise da literatura. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, n. XIX ENANCIB, 2018. Disponível em:  
<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/102908>. Acesso em: 24 mar. 2021.

NASCIMENTO, Jéssica Amorin. Imagem na Web social: o Instagram como objeto de estudo da Folksonomia. 2015. 86 f. **TCC (Graduação)** - Curso de Arquivologia, Departamento de Ciência da Informação, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2015.

OLIVEIRA, João Augusto Dias Barreira e. A Ciência da Informação e o Design de Informação: perspectivas interdisciplinares. 2015. 95f. **Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)** – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2015.

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software**. 2005. Disponível em: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-2.0.html?page=1>. Acesso em: 10 jan. 2018.

OTTONICAR, Selma Letícia Capinzaiki; MORAES Isabela Santana de; MOREIRA, Walter. A competência em informação como um fator relevante para a organização do conhecimento: inter-relação entre padrões belluzzo e as categorias das taxonomias de bloom na organização do conhecimento. **Brazilian Journal of Information Science**, v. 10 No 3, n. 3, 2016. DOI: 10.5016/brajis.v10i3.5990 Acesso em: 24 mar. 2021.

OTTONICAR, Selma Letícia Capinzaiki; VALENTIM, Lígia Pomim Valentim; FERES, Glória Georges. Competência em informação e os contextos educacional, tecnológico, político e organizacional. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, v. 9 No 1, n. 1, p. 124-142, 2016. DOI: 10.26512/rici.v9.n1.2016.2203 Acesso em: 24 mar. 2021.

PORTUGAL, Cristina. **Design, Educação e Tecnologia**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013. Disponível em: <http://www.design-educacao-tecnologia.com/index.html>. Acesso em: 08 maio 2019.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. In: ANTOUN, Henrique (org.). **Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. participação e vigilância na era da comunicação distribuída. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. p. 101-122.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de Interação: Além da interação humano computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 585 p.

VIGNOLI, Richele Grengre; ALMEIDA, Patrícia Ofélia Pereira de; CATARINO, Maria Elisabete. Folksonomias como ferramenta da organização e representação da informação. **Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, v. 12, n. 2, p. 120-135, 2014. DOI: 10.20396/rdbci.v12i2.1606 Acesso em: 20 maio 2020.

VITORINO Elizete Vieira; PIANTOLA Daniela. Dimensões da Competência Informacional. **Ciência da Informação**, v. 40, n. 1, 19, p.99-110 mar. 2012. Disponível em:  
<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1328>. Acesso em: 03 mar. 2021.

WAL, Thomas Vander. **Folksonomy**. 2007. Disponível em:  
<http://www.vanderwal.net/folksonomy.html>. Acesso em: 03 jan. 2018.