



INFORMAÇÃO SOCIAL, MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E MUSEUS VIRTUAIS: UMA ANÁLISE DA EXPOSIÇÃO VIRTUAL “AEDES: QUE MOSQUITO É ESSE?”

Italo Teixeira Chaves

Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
italochaves55@hotmail.com

Lidia Eugenia Cavalcante

Universidade Federal do Ceará (UFC)
lidia@ufc.br

Resumo: O trabalho discute o conceito de informação social e suas possíveis contribuições com e para a Ciência da Informação, especialmente voltadas para a informação em saúde e suas interações pedagógicas presentes na mediação. Nesse sentido, busca-se relacionar as interseções teóricas e pragmáticas dessa temática com os Museus Virtuais, no contexto da democratização do conhecimento, mediante o acesso a acervos digitais e virtuais. Tem-se como objetivo central refletir sobre os aspectos que envolvem a Informação Social e mediação da informação, direcionados aos museus no ciberespaço a partir de pesquisa realizada na exposição “Aedes: que mosquito é esse?” do site Era Virtual. Ampara-se metodologicamente em pesquisa exploratória e bibliográfica, buscando teorias que fortaleçam a interseção das temáticas e o estudo empírico por meio de análise da exposição supracitada. Nos resultados, considera-se quatro categorias: Mosquito e vírus; Dengue, Zika e Chikungunya; Pesquisas e controle; e Espaços lúdicos e interativos para o aprendizado. Considera-se as dimensões da mediação da informação, sobretudo a estética, como norteadora das análises. Em conclusão, percebe-se que, em grande medida, a exposição apresentada e analisada contribui com a democratização do acesso à informação em saúde, como fonte confiável, gratuita e educativa, relacionando-se também com o conceito de informação social.

Palavras-Chave: Informação Social; Museu virtual; Mediação da Informação; Dimensão Estética; Aedes Aegypti.

SOCIAL INFORMATION, MEDIATION OF INFORMATION AND VIRTUAL MUSEUMS: AN ANALYSIS OF THE VIRTUAL EXHIBITION “AEDES: WHAT MOSQUITO IS THAT?”

Abstract: The study discusses the concept of social information and its possible contributions with and for Information Science, especially focused on health information and its pedagogical interactions in mediation. In this sense, the study relates the theoretical and pragmatic intersections of the theme with Virtual Museums in the context of democratization of knowledge, through access to digital and virtual collections. The main objective is to reflect on the aspects that involve Social Information and mediation of information aimed at museums in cyberspace, based on research carried out in the exhibition “Aedes: What mosquito is that?” (*Aedes: que mosquito é esse?*) from the *Era Virtual* website. It is methodologically supported by exploratory and bibliographic research with theories that strengthen the intersection of themes and the empirical study through the analysis of the exhibition. In the results, four categories are considered: Mosquito and virus; Dengue, Zika and Chikungunya; Research and control; and Playful and

interactive spaces for learning. As a category of analysis, we have the esthetic dimension of mediation of information. In conclusion, it can be observed that, to a large extent, the presented and analyzed exhibition contributes to the democratization of access to health information, as a reliable, free and educational source, also relating to the concept of social information.

Keywords: Social information; Virtual Museum; Mediation of Information; Esthetic Dimension; Aedes Aegypti.

INFORMACIÓN SOCIAL, MEDIACIÓN DE LA INFORMACIÓN Y MUSEOS VIRTUALES: UN ANÁLISIS DE LA EXPOSICIÓN VIRTUAL "AEDES: ¿QUÉ MOSQUITO ES ESTE?"

Resumen: El artículo discute el concepto de información social y sus posibles aportes a la Ciencia de la Información, especialmente enfocado a la información sanitaria y sus interacciones pedagógicas presentes en la mediación. En este sentido, se busca relacionar las intersecciones teóricas y pragmáticas de este tema con los Museos Virtuales, en el contexto de la democratización del conocimiento, a través del acceso a colecciones digitales y virtuales. El objetivo principal es reflexionar sobre los aspectos que implican la Información Social y la mediación de la información, destinada a los museos en el ciberespacio a partir de la investigación realizada en la exposición "Aedes: ¿qué mosquito es este?" del sitio web Era Virtual. Se respalda metodológicamente en la investigación exploratoria y bibliográfica, buscando teorías que fortalezcan la intersección de los temas y el estudio empírico a través del análisis de la mencionada exposición. En los resultados, se consideran cuatro categorías: Mosquito y virus; Dengue, Zika y Chikungunya; Investigación y control; y Espacios lúdicos e interactivos para el aprendizaje. Se consideran las dimensiones de la mediación de la información, especialmente la estética, como guía para el análisis. En conclusión, se percibe que, en gran medida, la exposición presentada y analizada contribuye a la democratización del acceso a la información sanitaria, como fuente confiable, gratuita y educativa, relacionándose también con el concepto de información social.

Palabras clave: Información social; Museo virtual; Mediación de la información; Dimensión estética; Aedes Aegypti.

1 ASPECTOS INTRODUTÓRIOS

Estudar os museus virtuais e o seu papel pedagógico no que concerne ao acesso, disseminação e apropriação da informação ainda é uma ação relativamente recente. Sobretudo se esses dispositivos tecnológicos têm como objetivo a comunicação da informação em contextos sociais como no caso da saúde. É o que se observa ao analisar, nesta pesquisa, a exposição "Aedes: que mosquito é esse?" do site Era Virtual.

Cardoso (1994) menciona que o campo da informação social se constrói em uma confluência de fatores e agentes. Esse campo, em sua ascendência, se preocupa com a democratização da informação, relacionando-a com a cidadania. A referida autora cita ainda que toda informação é social, entretanto, ao apropriar-nos da terminologia "informação social", podemos identificar e analisar conhecimentos e metodologias, "ênfatizando a diversidade de processos e relações que ocorrem no cotidiano dos indivíduos, segmentos, classes e instituições sociais" (CARDOSO, 1994, p. 111).

As atuais problemáticas que envolvem a informação social direcionam-se para o viés da apropriação da informação, à qual encontra-se cada vez mais presente nos

ambientes virtuais, podendo apresentar-se de forma complexa para pessoas com baixo nível de letramento. É nesse contexto que se faz necessário a atuação de profissionais como mediadores da informação com perfil educador, gerando transformações sociais por meio da informação mediada e apropriada. Freire (2007) corrobora com esse posicionamento ao afirmar que a informação deveria ser vista como um bem social a ser compartilhado e, dessa forma, ser elemento presente nas políticas públicas.

Instituições informacionais se preocupam com a preservação e a disseminação da informação, sobretudo os arquivos, bibliotecas e museus. Essas unidades de informação que, historicamente, têm desempenhado o papel de salvaguarda de documentos e da memória da humanidade em espaços físicos, atualmente ocupam novos ambientes no ciberespaço. Nesse âmbito, é cada vez mais comum a disponibilização de coleções digitais e as exposições virtuais que são, geralmente, originadas de fundos patrimoniais, permitindo a valorização da história, da diversidade cultural e da memória (CAVALCANTE, 2007). Essa democratização da informação, viabilizada pelo acesso a coleções digitais em ambientes virtuais, se relaciona de forma intrínseca com o que já foi brevemente apresentado sobre os aspectos inerentes ao conceito de informação social.

Nesse sentido, o presente estudo tenciona apresentar uma pesquisa envolvendo as relações teóricas entre informação social, mediação da informação e museus virtuais, mediante aporte teórico da Ciência da Informação. Para isso, realizou-se levantamento bibliográfico na Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI), Portal de Periódicos da CAPES. O estudo busca resposta para o seguinte questionamento: Como os museus virtuais estão relacionados ao conceito de informação social e quais possíveis ações de interferência, por meio da mediação da informação, podem ser realizadas envolvendo esses dispositivos?

Diante disso, temos como objetivo central, refletir sobre os aspectos que envolvem informação social e mediação da informação, direcionados aos ambientes de informação virtual. Ampara-se metodologicamente na pesquisa exploratória e bibliográfica, com abordagem qualitativa, a partir da análise de conteúdo. Para isso, realiza estudo empírico, de natureza descritiva, na exposição virtual "*Aedes: que mosquito é esse?*", relacionando os aspectos presentes na referida exposição às características da informação social e mediação da informação.

2 INFORMAÇÃO SOCIAL, MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E INCLUSÃO INFORMACIONAL: ENTRELACANDO CONCEITOS

Apresentar discussões teóricas sobre o conceito de informação é algo que diversos pesquisadores vêm realizando ao longo dos tempos, sobretudo nos campos da Biblioteconomia e da Ciência da Informação. Assim, não pretendemos, neste estudo, esgotar essa discussão, mas trazer alguns apontamentos sobre como a informação é definida nos campos supracitados para, a partir desse entendimento, aprofundarmos as reflexões no que tange à informação social.

Um conceito de informação, bastante estudado e citado, é o do professor Yves-François Le Coadic (2004), o qual pontua que informação é um conhecimento inscrito, podendo estar em diversos tipos de suportes. É dotada de *sentidos* e *significados*, transmitidos entre sujeitos. A informação, portanto, está intrinsecamente relacionada com o conhecimento, pois a partir dela, há mudanças no estado dos sujeitos cognoscentes, e também com a comunicação, que permitirá apropriação, uso e construção de novas informações.

Outro posicionamento sobre informação, diferente do que é defendido por Le Coadic (2004) é o do pesquisador mexicano Rendón Rojas (2005). Para este autor, a informação não é algo material. Neste sentido, um documento registrado pode transportar, mas não transmitir informação. O pensamento de Rojas, entretanto, se assemelha ao de Le Coadic quando ambos concordam que a informação “tem sua origem nas sensações dos sentidos” (RENDÓN ROJAS, 2005, p. 94).

Capurro e Hjørland (2007), por sua vez, propõem uma ampla revisão para o entendimento da historicidade e do emprego dos conceitos de informação nas mais variadas áreas do conhecimento, como Ciências Humanas e Sociais e Ciências da Natureza. Logo no início do texto ora citado, os autores mencionam a natureza digital da informação na sociedade contemporânea, o que nos faz direcionar o olhar para os atuais suportes onde a informação vem sendo registrada.

Assim, levamos em consideração que a informação está ligada, sobretudo, aos sentidos, sentimentos e significados, determinados em sua materialidade (seja física ou virtual) e que envolve a apropriação dos sujeitos com aquela informação. Partimos então, para uma tentativa de esclarecer algumas nuances do que significa informação social.

Conceituar informação social é um ato complexo, tendo em vista as múltiplas possibilidades que esse termo permite. Além disso, há também o fato de estar sempre em construção epistemológica e de envolver, de modo interdisciplinar, aspectos filosóficos e sociológicos oriundos de

diversas disciplinas no campo das ciências sociais (CAVALCANTE, 2016, p. 3).

Existem alguns aspectos que devem ser considerados ao se estudar informação social, sendo estes: a **historicidade** dos sujeitos informacionais e dos objetos cognoscíveis que se transforma com o passar do tempo, a **totalidade** dos fenômenos sociais, que se apresentam de forma complexa e a **tensionalidade** constante que está presente na sociedade, onde envolvem-se grupos sociais e produções de sentido (CARDOSO, 1994).

A informação social, desta forma evidenciada, envolve os sujeitos de maneira complexa, onde são levados em consideração diversos aspectos como econômicos, culturais, sociais, históricos e geográficos. Assim, a informação se constrói em um movimento da vida, da esperança e da democracia, em prol da cidadania, da autonomia e da garantia de direitos básicos e de justiça social. A informação social, portanto, tem o potencial de inovar e transformar a realidade.

Neste contexto, onde falamos e defendemos a importância da informação social como um fenômeno contemporâneo potente e transformador, chamamos a atenção para o conceito de “sujeitos informacionais”, ao nos dirigir aos atores envolvidos em possíveis ações de mediação e apropriação da informação. Rendón Rojas e Garcia Cervantes (2012) salientam que a ruptura epistemológica entre “usuário da informação” e “sujeito informacional” ocorre na medida em que se reconhece estes indivíduos como atores sociais ativos, onde consideram-se os aspectos sociais, políticos e culturais que afetam diretamente as necessidades humanas e que não são contemplados pela terminologia “usuários da informação”.

O campo de estudos sobre informação social deve evidenciar a complexidade que envolve os sujeitos e os fenômenos de uso, acesso e apropriação da informação, sobretudo em contexto digital, onde os conteúdos estão cada vez mais dispersos e de difícil recuperação. Logo, é imprescindível notar que as pessoas estão constantemente “usando, buscando, sentindo falta ou disseminando informação, e que essas ações os constituem enquanto um tipo particular de sujeitos – justamente os sujeitos informacionais.” (ARAÚJO, 2013, p. 3).

Ainda nesse âmbito da busca e uso da informação, lembramos que as habilidades para localizar, avaliar, utilizar e se apropriar efetivamente das informações tornaram-se necessárias e mais complexas com o aumento exponencial de materiais disponíveis (SERAFIM; FREIRE, 2012). Há, portanto, dois aspectos que devem ser importantes para

garantir a apropriação da informação: a **mediação** e a **competência** em informação. A primeira, relaciona-se com o papel do bibliotecário em realizar ações de interferências numa abordagem dialógica, formativa, estética, ética e política, numa perspectiva de atuação protagonista do profissional (GOMES, 2014, 2019, 2020, 2021). A mediação da informação pode potencializar a apropriação da informação, tendo papel fundamental para contextos comunitários. Assim, acrescentamos com isso que,

A informação mediada exerce uma função primordial na promoção do diálogo com sujeitos que vivem, por exemplo, à margem da sociedade. Provoca nestes o interesse pela apropriação/empoderamento da informação, propiciando o surgimento da consciência do valor que esta terá sobre suas vidas (FARIAS, 2016, p. 324).

A competência em informação, por sua vez, é vista como um fator chave para garantir a inclusão social e informacional dos sujeitos, que perpassa também por permitir que estes consigam manusear ferramentas e tecnologias digitais de informação e comunicação. Serafim e Freire (2012) ressaltam que nos contextos digitais é preciso voltar atenção para os novos suportes e habilidades exigidas, estando presente, neste caso, a competência em informação. Freire (2007, p. 143) resalta que o acesso à rede de computadores e tecnologias não é o suficiente, sendo necessário também “a capacitação das pessoas para utilizar estes meios de comunicação da informação e, principalmente, criar oportunidades de compartilhamento e criação digitais”.

Percebemos que a informação social permeia uma complexidade de contextos, fatores e aspectos que vão além da questão do “dar significado e sentido à informação”. Existe um cenário onde faz-se necessário refletir sobre os posicionamentos e responsabilidades, sobretudo dos profissionais e pesquisadores da Ciência da Informação, por compreenderem e estudarem esses aspectos informacionais da sociedade contemporânea.

Para garantir a existência de informação social verdadeiramente transformadora, capaz de propiciar mudanças nos ambientes sociais e nos sujeitos informacionais, precisamos compreender a importância de se realizar ações de mediação e competência em informação, sobretudo com pessoas em situação de vulnerabilidade social. Compreender que, nesse contexto, as bibliotecas públicas e comunitárias podem ser ambientes potencializadores destas ações, empreendidas por profissionais que compreendam a importância da informação como possibilidade de transformação social.

O direito de acesso à informação e ao conhecimento é uma tarefa que também é de competência dos governantes, sendo necessário o fortalecimento de ações, políticas públicas e ambientes que oportunizem esse acesso. Nesse sentido, é evocado às unidades

de informação, como as bibliotecas e museus, de natureza pública e comunitária, o papel de mediar esse processo, fortalecendo o potencial social às comunidades, às pessoas excluídas e vulneráveis, tornando possível que estes sujeitos compreendam seu papel como sujeitos sociais ativos e possam, desse modo, participar e construir uma sociedade com menor desigualdade (RENDÓN ROJAS; GARCÍA-CERVANTES, 2012).

3 NOTAS SOBRE MUSEUS VIRTUAIS E DEMOCRATIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Os museus, historicamente, são espaços informacionais responsáveis pela guarda e preservação de documentos patrimoniais, de valor social, cultural e artístico. Além da preservação, eles têm o papel de disseminar o conhecimento por meio de estratégias como as exposições, dos mais variados tipos. Com as mudanças ocorridas no campo informacional pela presença das tecnologias na contemporaneidade, essas ambiências passaram também a se fazerem presentes no ciberespaço como museus virtuais.

Sobre a musealização no ciberespaço, Ferreira e Rocha (2018, p. 12) destacam que,

Ainda que a noção de permanência relacionada à interface virtual e institucionalizada de museus constituídos no Ciberespaço esteja atrelada aos instrumentos legais e às oscilações da infraestrutura operacional da internet, as instituições museológicas passam a ser potencialmente lugares identitários, relacionais e históricos no momento em que são povoadas por objetos que sofreram o processo de descontextualização de sua função original e que passaram a ser operados pelo processo de Musealização.

Podemos ver, como apresentado na citação anterior de Ferreira e Rocha (2018) que os museus virtuais já apresentam traços que vão se assemelhar com um dos aspectos da informação social apresentados por Cardoso (1994), que é a historicidade. Não podemos pensar em museus, sejam eles físicos ou virtuais e não considerar um processo histórico de musealização daquele patrimônio documental, dos significados que são dados à coleção e dos complexos processos sociais que envolvem a patrimonialização; isto é, o de tornar um documento patrimônio, em ambientes diversos, pois, como pontua Cavalcante (2007, p. 100) “a memória se constrói socialmente por meio das experiências vividas, individual ou coletivamente.”

Nesse processo histórico também devemos reconhecer a centralidade presente não somente no documento patrimonial que compõe as coleções museais, mas ainda nos sujeitos informacionais que fazem parte desses processos de dar significado e contexto. González (2013) chama atenção para o conceito de museologia crítica, onde o público passa a ter um papel de maior destaque, o que possibilita o surgimento de diálogos que enriquecem as novas propostas dos museus, às quais citamos como exemplo a criação e

desenvolvimento de sistemas e *sites* que oportunizam a produção de acervos virtuais ou mesmo a virtualização de espaços e acervos já existentes.

Partindo do conceito de museologia crítica, nota-se que os museus na atualidade convertem-se em centros culturais, os quais devem acompanhar e fomentar mudanças sociais, satisfazendo necessidades tanto culturais quanto sociais (GONZÁLES, 2013). Essa construção de espaços informacionais ativos, que contribua para o desenvolvimento da cidadania ocorre tanto em ambientes físicos quanto virtuais, levando em consideração que a informação mediada será a responsável pela conscientização, desenvolvimento de senso crítico e empoderamento dos sujeitos.

A constituição de coleções digitais, originadas de fundos patrimoniais, permite valorizar a construção histórica e a diversidade cultural que são as marcas de uma nação, de modo amplo e democrático. Além disso, torna-se importante instrumento de propagação do patrimônio relativo à língua, cultura, idéias, literatura e expressões de um povo. (CAVALCANTE, 2007, p. 101).

No contexto desta pesquisa, damos destaque aos acervos digitais e virtuais, sobretudo aqueles oriundos dos museus. Assim, entendemos como patrimônio digital os “bens únicos de interesse histórico, social, cultural, científico, produzidos em diversas áreas do conhecimento e expressões humanas nascidos digital ou, se analógicos, convertidos para o formato digital” (CAVALCANTE, 2017, p. 42). Os patrimônios digitais têm grande papel social no tocante à democratização e acesso universal à informação, que geralmente é preservada e disponibilizada em ambientes virtuais em diferentes formatos audiovisuais e hipertextuais. Chaves e Cavalcante (2020, p. 45) reiteram que “Essas ambiências virtuais têm papel fundamental para garantir o acesso à informação em virtude de permitir o uso por vários usuários ao mesmo tempo, de forma gratuita e sem barreiras geográficas”.

Os museus na atualidade não podem ficar aquém das questões sociais que permeiam as comunidades, como pontua González (2013). Nesse sentido, a informação que está presente nas coleções passa a ter maior valor social, a partir do momento que agrega a comunidade às suas atividades cotidianas, especialmente aquelas que envolvam participação direta da comunidade, como oficinas, eventos, palestras e afins. “A informação social, portanto, faz parte do processo de comunicação cotidiana que ocorre entre os sujeitos e envolve interações sociais e trocas, fomentadas em situações diversas.” (CAVALCANTE, 2016, p. 7).

As tecnologias de informação e comunicação têm ganhado destaque quando falamos dos museus, seja pela utilização das mídias e redes sociais, seja pela utilização de

sistemas de informação ou criação de ambientes digitais e virtuais. E isso ocorre devido aos processos culturais e produtivos da sociedade, onde as tecnologias não representam apenas “instrumentos técnicos no sentido tradicional, mas ‘feixes de propriedades ativas’, algo tecnologicamente novo e diferente” (FREIRE, 2007, p. 142).

A informação disponibilizada através dos museus pode ter diferentes significados, envolvendo a construção de valores históricos, artísticos, culturais e científicos. E, para que efetivamente os museus, físicos ou virtuais, contribuam no tocante à democratização da informação, é preciso, para tanto, que as comunidades se apropriem desses espaços. Percebemos que uma das formas de potencializar o papel democratizador dos museus é por meio da mediação da informação. Farias (2016, p. 333) pontua que na mediação da informação “o mediador se utiliza da informação para construir conhecimento. Emprega os processos comunicativos visando ativar a inteligência dos futuros protagonistas.” Ao se apropriar da informação, os usuários podem tornar-se multiplicadores, levando outras pessoas a conhecerem os espaços museais e suas potencialidades.

4 PERCURSOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa, de natureza básica, fundamenta-se quanto aos seus objetivos como exploratória. Neste tipo de estudo, Triviños (1987) ressalta que é importante que o pesquisador tenha algumas informações sobre o fenômeno ou objeto no qual planeja pesquisar, uma vez que este tipo de estudo busca aumentar a experiência do pesquisador em torno do problema pesquisado, bem como possibilitar a criação de hipóteses e novos conhecimentos sobre o objeto estudado.

Assim sendo, buscou-se explorar e relatar as contribuições de uma exposição virtual, relacionando-a com as construções teóricas e epistemológicas da área de Ciência da Informação, direcionadas especificamente aos conceitos de informação social, museus virtuais e mediação da informação. Dessa forma, este trabalho segue o seu percurso metodológico embasado na pesquisa bibliográfica para auxiliar na compreensão do tema estudado, buscando as bases teóricas na Ciência da Informação para compreender os conceitos ora estudados.

As principais fontes utilizadas para a construção teórica foram o Repositório Institucional da Universidade Federal do Ceará, o Portal de Periódicos da CAPES e a Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI). Nas referidas fontes, foram utilizados os termos “museu virtual”, “informação social”, “mediação da informação” e “Dengue”, que possibilitaram a construção do aporte teórico deste estudo.

A partir das contribuições teóricas que permitiram o aprofundamento nas temáticas consideradas importantes para compreensão do objeto estudado, foi realizada pesquisa empírica, onde buscou-se analisar o conteúdo da exposição virtual “*Aedes: que mosquito é esse?*” disponível no site Era Virtual. Trata-se de uma exposição que conta com seis espaços virtuais que apresentam arboviroses como a Dengue, bem como conteúdos sobre o mosquito e as formas de evitar a sua propagação. Para análise, observou-se aspectos relativos à dimensão estética da mediação da informação, considerando os estudos de Gomes (2014, 2020, 2021), além de uma análise de conteúdo (BARDIN, 2009), sendo elegidas quatro categorias: **Mosquito e vírus; Dengue, Zika e Chikungunya; Pesquisas e controle e Espaços lúdicos e interativos ao aprendizado**, às quais são apresentadas e discutidas na seção seguinte.

5 EXPOSIÇÃO “AEDES: QUE MOSQUITO É ESSE?”: CONTRIBUIÇÕES INFORMACIONAIS PARA O COMBATE AO *AEDES AEGYPTI*

Os museus apresentam, em suas exposições, conteúdos que disseminam informação e agregam conhecimento, dialogando de forma interdisciplinar com as mais diversas áreas do conhecimento. Os museus virtuais, por sua vez, oportunizam que o conteúdo existente nas coleções chegue às pessoas de diversos locais, sem a existência de barreiras geográficas, por exemplo.

Rodrigues e Crippa (2009) pontuam que os museus são espaços de reflexão, que a fruição da exposição envolve alguns aspectos como a ordem de expor os bens. Nesse sentido, as exposições são planejadas para que tenham um trajeto lógico que permita que o público consiga extrair informações de maneira coerente e, por conseguinte, utilizá-las no seu aprendizado.

Seguindo essa perspectiva, a exposição virtual “*Aedes: que mosquito é esse?*”¹, disponível no site Era Virtual, é dividida em seis módulos que dialogam com o visitante sobre as arboviroses Dengue, Zika e Chikungunya, suas formas de transmissão, prevenção, bem como atividades interativas e dinâmicas para fortalecer o aprendizado sobre o seu conteúdo.

Este museu, assim como todos os outros disponíveis no site Era Virtual, é de acesso livre aos visitantes, sendo necessário acesso à internet para visitar as exposições. Há informações sobre a exposição física/presencial, tais como endereço e horário de funcionamento, o que pode servir como estímulo àqueles que desejem conhecer para

¹ Exposição virtual disponível em: <https://www.eravirtual.org/aedes-que-mosquito-e-esse/>.

além do apresentado virtualmente. No âmbito da divulgação, existem páginas no *Facebook* e *Instagram*, oportunizando compartilhamento e disseminação do *site*. Destaca-se, por fim, que dados quantitativos de acesso às exposições não são disponibilizados aos visitantes, não sendo, portanto, um elemento possível a ser considerado para fins de análise.

A seguir, discorreremos sobre as categorias elencadas e como elas se relacionam com o conteúdo disponível, a mediação da informação, a informação social e suas contribuições para auxiliar no combate às arboviroses, por meio da compreensão criativa acerca das informações sobre essa temática.

Quadro 1 - Características principais da exposição virtual

CATEGORIA	CARACTERÍSTICAS
Mosquito e vírus	Principais propriedades e composições do mosquito <i>Aedes Aegypti</i> , por meio de imagens e descrições; Compreensão da existência de algumas arboviroses e suas formas de transmissão;
Dengue, Zika e Chikungunya	Discorre sobre os três vírus transmitidos pelo mosquito, com especificidades de cada vírus; Alerta sobre diagnóstico, sintomas e tratamentos; Apresenta dados históricos sobre o surgimento dos vírus;
Pesquisas e controle	Evidencia o direcionamento de pesquisas existentes para combater as arboviroses, sobretudo na criação de uma vacina eficaz; Mostra formas de controle que podem ser realizadas em âmbito comunitário;
Espaços lúdicos e interativos ao aprendizado	Dispõe de espaços interativos que contribuem com o aprendizado na exposição, por meio de Quiz de perguntas e um laboratório sobre o mosquito; Conta com espaços com curtas-metragens para fortalecer o conteúdo exposto.

Fonte: Elaborado pelas pessoas autoras (2021)

5.1 Mosquito e vírus

A primeira parte da exposição nos leva por um percurso para entender quais são as características envolvendo o mosquito *Aedes Aegypti*, as partes que o compõem, bem como os vírus relacionados ao mosquito. Nessa categoria, é preciso dar destaque aos recursos visuais presentes na exposição: são mostrados ao público detalhes do mosquito por meio de uma escultura, onde é possível observar partes como asas, cabeça, patas, tórax e, ainda, ler um pouco sobre a estrutura corporal do mosquito.

Figura 1: Escultura do mosquito *Aedes Aegypti*



Fonte: Era Virtual (2022, online)

Esses aspectos imagéticos e representativos são importantes nos museus virtuais para auxiliar em possíveis ações de mediação voltadas à educação em saúde por meio de uma exposição dessa natureza. Assis, Schall e Pimenta (2013, p. 7) realizaram pesquisa relacionada às imagens em livros e materiais didáticos relacionados à Dengue, onde pontua-se que,

Os livros didáticos como os materiais impressos priorizam, em sua grande maioria, a representação visual do vetor e das formas de prevenção da doença. Os materiais educativos/informativos e didáticos acabam sendo fiéis representantes de uma política de enfrentamento da dengue que ainda privilegia o enfoque no controle do vetor.

Assim como o apontado pela pesquisa citada, a exposição virtual inicia seu percurso centralizando a representação imagética do mosquito, principal vetor de transmissão do vírus, entretanto, também prossegue dando outras informações. São apresentados quadros que falam dos arbovírus e suas variantes e um breve conteúdo interativo com perguntas sobre as informações iniciais. Com uma linguagem simples e direta, a exposição consegue esclarecer aspectos basilares sobre o vírus e o mosquito.

Essas informações até então apresentadas são uma forma de compreender a informação científica sobre as arboviroses e o mosquito *Aedes* por meio de uma construção comunicativa simples, estabelecendo relação direta com a dimensão estética da mediação da informação.

A necessidade de socialização, de compartilhamento dos saberes para sustentar a própria vida em sociedade, como também para tecer o substrato constitutivo do humano, leva os sujeitos sociais a desenvolverem estratégias e mecanismos que se pode considerar como dispositivos de mediação fundamentais ao compartilhamento de conhecimentos e saberes. (GOMES, 2021, p. 118)

Assim, esse construto expositivo possibilita o compartilhamento de conhecimento por transmitir informação científica, de caráter técnico e específico à área da saúde, de forma popular, com linguagem acessível e de fácil compreensão. Além disso, nota-se a presença de um aspecto da informação social, mencionada por Cardoso (1994), ao democratizar a informação sobre a Dengue, indo ao encontro da promoção da cidadania, permitindo, dessa forma, uma tensionalidade no âmbito da conscientização sobre as arboviroses.

5.2 Dengue, Zika e Chikungunya

Essa segunda sala dispõe de informações sobre o vírus da Dengue e da Zika. No caso da Dengue, é apresentado breve percurso de quando o vírus foi registrado pela primeira vez em território nacional, desde 1981, em Roraima. São apontados também os principais sintomas da doença e alguns sinais de alerta com relação à infecção pelo vírus.

O museu apresenta também um quadro interativo que é dividido em quatro eixos: **principais sintomas**, como forma de fortalecer o que já havia sido apresentado na exposição de forma textual; **como ter certeza de que é Dengue?**, onde indica-se quais são os exames para descobrir se há infecção pelo vírus, além de alertar que os sintomas iniciais podem ser semelhantes a outras doenças; **cuidando de quem tem Dengue**, onde direciona cuidados simples para se realizar, além de mencionar a importância de se buscar acompanhamento médico; e **história de uma velha conhecida**, onde há um panorama da Dengue enquanto epidemia em vários contextos geográficos. A figura a seguir apresenta o mapa da Dengue. As cores vermelhas representam as localidades com o maior número de casos de incidência da doença.

Figura 2: Mapa da Dengue



Fonte: Era Virtual (2022, online).

Em relação à Zika, há uma construção informativa semelhante à da Dengue, neste caso, segundo apresentado na exposição, o Zika vírus teve registro pela primeira vez em 1947, em um macaco. Entretanto, a epidemia deste vírus teve início no século XXI, sendo em 2007 na Micronésia, 2013 na Polinésia Francesa e 2015 no Brasil.

No quadro interativo relacionado à Zika, são apresentados seis eixos: **sintomas; diagnóstico; tratamento; epidemiologia; microcefalia; e Síndrome de Guillain-Barré**. É importante destacar, neste caso, que a microcefalia em crianças é associada como uma consequência do Zika vírus em gestantes. Outro ponto a destacar é a Síndrome de Guillain-Barré que, dentre os sintomas, apresenta dores musculares e aumento da pressão arterial.

Chikungunya é a terceira arbovirose trazida na exposição. Nela compreendemos os **sintomas**, sendo os principais, dores nas articulações e manchas vermelhas, também se assemelhando ao Zika; **diagnóstico**, o qual ocorre por meio do teste ELISA, PCR ou isolamento do vírus; **tratamento** onde, neste caso, explica-se que não há medicamentos específicos para o tratamento, além de salientar a importância do acompanhamento médico; **epidemiologia**, onde relata os primeiros casos e o avanço do vírus, sendo registrado no Brasil pela primeira vez em 2014, e **prevenção**, que sugere eliminar possíveis focos de proliferação do *Aedes Aegypti*, considerando que ainda não há vacina para esse vírus.

Essas informações, contidas na exposição, são bastante esclarecedoras do ponto de vista informacional e podem dar contribuições importantes aos seus visitantes sobre o mosquito *Aedes Aegypti* e seus riscos. David e Marteleto (2013, p. 910) pontuam que,

Do ponto de vista do diálogo que vem sendo desenvolvido entre as áreas da informação e comunicação e da educação popular e saúde, as mídias de comunicação e as informações disseminadas pelos serviços de saúde constituem-se em um pólo discursivo fundamental para dar conta de certa visão de saúde, de doença, de direitos, dentre outras questões.

Assim, uma exposição virtual que aborda Dengue e outras arboviroses caminham lado a lado nos aspectos conceituais da informação social, sendo esta dirigida à educação em saúde. Cavalcante (2016) ressalta o papel da educação enquanto ato político e emancipador dos sujeitos, e que para isso, é imprescindível o acesso à informação.

Nesse contexto, conhecer as formas de tratamento e combate, dentre outros fatores envolvendo as arboviroses é algo que previne a proliferação de doenças e empodera os sujeitos, levando-os a formar perfis protagonistas e mudando seu contexto social. O sujeito protagonista, é, portanto, “aquele que age, que reage, que se ergue, que se coloca em relação aos interesses do coletivo.” (GOMES, 2019, p. 13). O material da

exposição pode ser utilizado como recursos informacionais para a mediação da informação em oficinas e rodas de conversas de modo a conscientizar as comunidades sobre as arboviroses.

5.3 Pesquisas e controle

As pesquisas sobre Dengue e demais arboviroses permitem compreender o que a Ciência tem feito para resolver esse problema viral que, em algumas épocas e países, chegam a causar epidemias com altos índices de arboviroses como Dengue e Zika. No que diz respeito a isso, a exposição estudada alerta que as principais linhas de pesquisa são direcionadas à criação de uma vacina que seja eficaz nas diversas arboviroses já citadas e também relacionado ao controle do mosquito *Aedes*.

Outro ponto abordado pela exposição se relaciona com as possibilidades de controle e combate ao mosquito *Aedes Aegypti*. São ações que podem ser realizadas tanto por agentes de saúde, quanto repassadas à comunidade e à sociedade civil para acabar com os possíveis locais de foco do mosquito. Inclusive, é um ponto destacado, que o controle deve ser uma medida transversal conjunta entre vários agentes, como profissionais da saúde, da sociedade e do governo.

As campanhas de controle sobre as arboviroses Dengue, Zika e Chikungunya devem ser também preocupação do Governo Federal, através do Ministério da Saúde (MS), desenvolvendo campanhas de conscientização, produzindo materiais audiovisuais e informacionais. Albarado, Prado e Mendonça (2019) desenvolveram pesquisas sobre as propagandas do MS sobre as arboviroses e perceberam que a maior parte delas tem o teor de alertar os riscos do vírus, seguido de informar aos cidadãos e de prevenir o vírus.

Nesse sentido, as informações repassadas nos vídeos visaram, fundamentalmente, comunicar os riscos às partes interessadas sobre natureza, gravidade e aceitabilidade do risco e de incertezas associadas ao processo de avaliação e gestão desse risco e, ainda, no campo científico, com o fim de reduzir ameaças e contribuir com o controle e o alarme social. (ALBARADO; PRADO; MENDONÇA, 2019, p. 79)

Os autores supracitados pontuam ainda que, “em situações de crise, a comunicação deve contribuir para que a população seja informada para tomar decisões que minimizem os efeitos do risco”. Assim, a exposição virtual analisada se configura como um material informacional virtual, gratuito e que pode ser usado pelos vários agentes que combatem as arboviroses transmitidas pelo *Aedes Aegypti*, bem como diretamente pela própria população.

5.4 Espaços lúdicos e interativos ao aprendizado

Os tópicos que antecederam a esta subseção narram o percurso da exposição virtual sobre o mosquito *Aedes Aegypti*, perpassando por aspectos envolvendo a informação social à saúde, com fundamentações científicas para a construção do que se foi exposto. Para além dessa informação científica, a exposição também conta com recursos educativos que caminham pela ludicidade e dialogicidade do que tem exposto com o conhecimento do público. Essa categoria busca evidenciar os recursos interativos que a exposição dispõe, convergindo para o aprofundamento do conhecimento adquirido durante o percurso museal.

Cavalcante (2016) pontua que o conhecimento é construído e socialmente compartilhado por meio da dialética e da dialogicidade. Assim, recursos lúdicos, como um quiz, promovem diálogos com o público e fortalecem o conhecimento por meio dos questionários onde o visitante marca opções corretas e, caso incorretas, recebe informações para compreender o que não tenha ficado claro. A ludicidade, nessa perspectiva, “só pode ser vivenciada e, por isso mesmo, percebida e relatada pelo sujeito” (LUCKESI, 2014, p. 17). Entendemos que esses recursos lúdicos oportunizam experiências de aprendizado, que podem gerar sensações internas e externalizar o lúdico, considerando os apontamentos de Luckesi (2014) sobre esse processo singular e interno a cada sujeito.

Um quiz como tipo de recurso interativo se relaciona com a dimensão estética e formativa da mediação da informação, onde Gomes (2020, p. 16) pontua que “pode representar a oportunidade de redimensionamento do arcabouço de conhecimentos e saberes dos sujeitos, situação em que ocorre a apropriação da nova informação.” Por conseguinte, esses recursos corroboram para construção de conhecimentos que mudam a condição dos sujeitos através de práticas informacionais que podem potencializar a melhoria da qualidade de vida comunitária.

Além do quiz, a exposição conta também com dois curtas-metragens sobre o *Aedes Aegypti*, produzidos pela Fundação Oswaldo Cruz, que servem também como fonte informativa e de entretenimento, advinda de conhecimentos científicos. O primeiro, apresenta o ciclo de vida do mosquito, e o segundo, aborda as ameaças do mosquito nas comunidades.

O laboratório, último espaço da exposição, mostra as fases de vida do *Aedes Aegypti*: ovos, larvas, pupa e o mosquito formado. Em cada uma dessas etapas, é possível ver diversas imagens para esclarecer as formas de desenvolvimento do mosquito. A

representação do *Aedes Aegypti* é de maior incidência em livros e outros materiais (ASSIS; SCHALL; PIMENTA, 2013), desse modo, essas imagens das fases da vida do mosquito em uma exposição virtual fortalece o que já vem sendo apresentado em outros materiais informacionais, o que auxilia na identificação e reconhecimento da presença dos mosquitos.

As particularidades da exposição “*Aedes: que mosquito é esse?*”, apresentadas nesse texto, nos levam a refletir sobre a importância dos museus virtuais e suas possibilidades lúdicas e interativas no que concerne aos processos pedagógicos e às práticas informacionais por meio da mediação da informação. De forma simples e ilustrativa, esses dispositivos apresentam estratégias de comunicação que levam o público a se apropriar do conhecimento a ser apreendido.

Destacamos a importância de construir o diálogo com os sujeitos envolvidos, relacionando com os aspectos dialógicos colocados por Gomes (2014, 2020), onde o mediador deve considerar sempre o diálogo e alteridade com o outro. Além disso, evidencia-se as colocações de Luckesi (2014) sobre ludicidade, onde este processo deve ocorrer sem gerar desconfortos, visto que a vida gregária perpassa pela inclusão do outro, indo para além do aspecto do entretenimento, estando imbricado às sensações e experiência de vida no processo lúdico.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto desta pesquisa, vislumbrou-se os museus virtuais como fontes potencializadoras do conceito de informação social, conforme apresentado nas discussões que foram realizadas com os autores citados no decorrer do texto. Ademais, concluímos que, diante das leituras realizadas, no que concerne à exposição “*Aedes: que mosquito é esse?*”, esses ambientes de informação virtual podem servir como recurso para a realização de ações mediadoras que se relacionam com a cidadania. Desse modo, podem auxiliar nos processos pedagógicos e dialógicos a partir de temáticas de grande importância às comunidades, a exemplo da informação em saúde.

Vale ressaltar um fator preponderante no universo dos museus virtuais que é a liberdade do visitante, o qual escolhe realizar o seu próprio percurso de aprendizagem. Daí a importância de se utilizar uma linguagem clara, dinâmica, criativa e interativa. É importante que nesse âmbito, profissionais estejam aptos para desenvolver ações educativas com este ambiente virtual. Profissionais como bibliotecário, professores, agentes de saúde, assistentes sociais, além de lideranças comunitárias iniciem a se

apropriar destes aparatos tecnológicos para dialogar e produzir conhecimento no âmbito da saúde, por meio de museus e de uma educação que dialoga diretamente com o patrimônio. Enxergamos como locais potenciais para estas ações as escolas, bibliotecas públicas e comunitárias, centros culturais e demais locais onde seja possível oportunizar uma ambiência acolhedora, receptiva e com possibilidade de acesso aos recursos digitais.

Ainda sobre a exposição, foi possível evidenciar contribuições do campo informacional, relacionadas à saúde, para combater as arboviroses transmitidas pelo *Aedes Aegypti*. A exposição é rica em informações e detalhes que podem ser esclarecedores, seja para agentes de saúde, seja para indivíduos da sociedade civil.

Há potencialidades nas ações que levem a convergência da educação, mediação e patrimônio virtual, oportunizando apropriação da informação, a visualização das dimensões da mediação da prática, sobretudo a estética e formativa, fazendo com que novos conhecimentos sejam gerados e apropriados em níveis comunitários a partir de práticas multidisciplinares. Percebemos, entretanto, que existe a necessidade de pesquisas que identifiquem como profissionais da educação, saúde e informação se relacionam e utilizam o patrimônio digital, sendo esta uma possibilidade de pesquisa futura.

REFERÊNCIAS

ALBRADO, Adria Jane; PRADO, Elizabeth Jesus; MENDONÇA, Ana Valéria Machado. Um, dois, três – gravando: as campanhas audiovisuais do Ministério da Saúde sobre dengue, chikungunya e Zika de 2014 a 2017. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 1, p. 75-86, 2019. DOI: <https://doi.org/10.29397/reciis.v13i1.1596>. Acesso em: 17 abr. 2022.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. **O que é Ciência da Informação?** Belo Horizonte, Editora KMA, 2018. 126 p.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O sujeito informacional no cruzamento da Ciência da Informação com as Ciências Humanas. *In: Encontro Nacional De Pesquisa Em Ciência Da Informação (ENANCIB)*, 14, 2013, Florianópolis. **Anais [...]** Florianópolis: ANCIB, 2013. 20 p. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/40403>. Acesso em: 17 abr. 2022.

ASSIS, Sheila Soares de; SCHALL, Virgínia Torres; PIMENTA, Denise Nacif. As representações visuais da dengue em livros didáticos e materiais impressos. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde**, Rio de Janeiro, v.7, n.3, 2013. DOI: <https://doi.org/10.3395/reciis.v7i3.504>. Acesso em: 17 abr. 2022.

BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

CAVALCANTE, Lídia Eugenia. Os percursos da memória: a exposição virtual cartes postales du québec d'antan como fonte de informação histórica. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v.17, n.3, p.99-105, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/976>. Acesso em: 20 fev. 2022.

CAVALCANTE, Lidia Eugenia. A construção do patrimônio digital: dimensões da política cultural para preservação e acesso. In: Seminário Serviços de Informação em Museus: informação digital como patrimônio cultural, 4., 2017, São Paulo. **Anais [...]** São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2017. p. 37-46.

CAVALCANTE, Lidia Eugenia. Da leitura de mundo à leitura da palavra: a mediação da informação social à luz das teorias de Paulo Freire. In: Encontro Nacional De Pesquisa Em Ciência Da Informação (ENANCIB), 17, 2016, Salvador. **Anais [...]** Salvador: ANCIB, 2016, 18p. Disponível: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/22764>. Acesso em: 06 jan. 2022.

CARDOSO, Ana Maria Pereira. Retomando possibilidades conceituais: uma contribuição à sistematização do campo da informação social. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 23, n. 2, p. 107-114, 1994. Disponível em: http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/reb/revista/Vol23/V23_N2.zip. Acesso em: 10 jan. 2022.

CHAVES, Italo Teixeira; CAVALCANTE, Lídia Eugenia. Educação patrimonial, bibliotecas e museus virtuais na escola. **Biblionline**, João Pessoa, v. 16, n. 1, p. 44-54, 2020. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1809-4775.2020v16n1.53105>. Acesso em: 17 abr. 2022.

DAVID, Helena Maria Scherlowski Leal; MARTELETO, Regina Maria. Almanaque da Dengue: leituras e narrativas de Agentes Comunitários de Saúde. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 65, n. 6, p. 909-915, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0034-71672012000600004>. Acesso em: 17 abr. 2022.

FARIAS, Maria Giovanna Guedes. A informação como potencializadora da autonomia e da integração social. **TransInformação**, Campinas, v. 28, n. 3, p.323-336, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1590/2318-08892016000300007>. Acesso em: 17 abr. 2022.

FERREIRA, Rubens Ramos.; ROCHA, Luisa Maria G. M. Museus Virtuais: entre termos, conceitos e formatos. In: Encontro Nacional De Pesquisa Em Ciência Da Informação (ENANCIB), 19, 2018, Londrina. **Anais [...]** Londrina: ANCIB, 2018, 20p. Disponível em: http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XIX_ENANCIB/xixenancib/paper/view/882/1743. Acesso em 12 mar. 2022.

FREIRE, Isa Maria. Informação e educação: parceria para inclusão social. **Inclusão Social**, Brasília, v. 2, n. 2, p. 142-145, 2007. Disponível em: <http://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1610>. Acesso em: 10 fev. 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, Henriette Ferreira. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 46-59, 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2014v19n2p46>. Acesso em: 17 abr. 2022.

GOMES, Henriette Ferreira. Protagonismo social e mediação da informação. **Logeion: filosofia da informação**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 10-21, 2019. DOI: <https://doi.org/10.21728/logeion.2019v5n2.p10-21>. Acesso em: 17 abr. 2022.

GOMES, Henriette Ferreira. Mediação da informação e suas dimensões dialógica, estética, formativa, ética e política: um fundamento da ciência da informação em favor do protagonismo social. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 30, n. 4, p. 1-23, 2020. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1809-4783.2020v30n4.57047>. Acesso em: 17 abr. 2022.

GOMES, Henriette Ferreira. Informação, estudos e fazeres: travessias assertivas da mediação e suas dimensões como fundamento da Ciência da Informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 26, n. 4, p. 109-145, 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2021v26n4p109>. Acesso em: 17 abr. 2022.

GONZÁLEZ, Amalia Graciela Castelli. Museología: información-flujos-conexiones. El museo en el siglo XXI. El museo desde nuestra óptica actual. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 42, n. 3, p. 399 - 407, 2013. Disponível: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1370>. Acesso em: 12 mar. 2022.

LE COADIC, Ives-François. **A Ciência da Informação**. Brasília: Editora Briquet de Lemos, 2004.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014. DOI: <https://doi.org/10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168>. Acesso em: 17 abr. 2022.

RENDÓN-ROJAS, Miguel Ángel. **Bases teóricas y filosóficas de la bibliotecología**. México: CUIBUNAM, 2005.

RENDÓN-ROJAS, Miguel Ángel; GARCÍA-CERVANTES, Alejandro. El sujeto informacional en el contexto contemporáneo. Un análisis desde la epistemología de la identidad comunitaria-informacional. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v. 17, n. 33, p. 30-45, 2012. DOI: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2012v17n33p30>. Acesso em: 17 abr. 2022.

RODRIGUES, Bruno Cesar. CRIPPA, Giulia. A Ciência da Informação e suas relações com arte e museu de arte. **Biblionline**, João Pessoa, v. 5, n. 1/2, p. 1-14, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/biblio/article/view/3942>. Acesso em: 15 fev. 2022.

SERAFIM, Lucas Almeida; FREIRE, Gustavo Henrique de Araújo. Ação de responsabilidade social para competências em informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 17, n. 3, p. 155-173, 2012. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/1542>. Acesso em: 15 mar. 2022.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.