



Percepções docentes sobre museus virtuais no âmbito da mediação da informação e da aprendizagem

Teachers' perceptions of virtual museums in the context of information mediation and learning

Percepciones de docentes sobre museos virtuales en el ámbito de la mediación de la información y el aprendizaje

Italo Teixeira Chaves

Universidade Federal da Paraíba, Brasil

italochaves55@hotmail.com

 <https://orcid.org/0000-0001-7351-9565>

Lidia Eugenia Cavalcante

Universidade Federal do Ceará, Brasil

lidia@ufc.br

 <https://orcid.org/0000-0002-3190-6900>

RESUMO:

Esta pesquisa apresenta um estudo acerca dos usos e mediação da informação por meio dos museus virtuais. Reflete sobre esse ambiente informacional como recurso pedagógico inovador para o ensino-aprendizagem na escola. Nessa perspectiva, objetiva compreender a percepção dos docentes sobre os museus virtuais enquanto fonte de informação capaz de potencializar a aprendizagem dos estudantes. Para isso, analisa o portal brasileiro Era Virtual, que abriga diversos museus virtuais e exposições de acesso público. Como metodologia, trata-se de pesquisa exploratória, mediante pesquisa-ação, realizada por meio de uma oficina pedagógica com participantes do Fórum Internacional de Pedagogia. Como resultado, verifica-se que os professores conhecem os museus virtuais e os consideram importantes para o ensino e aprendizado dos alunos, entretanto, ainda não estão presentes nas atividades e práticas pedagógicas. Um dos fatores possíveis para justificar essa conclusão seria a falta de estrutura dos laboratórios e das bibliotecas escolares que não possuem equipamentos adequados e acesso à internet de qualidade. Além disso, faltam profissionais, a exemplo dos bibliotecários, na escola. Por fim, conclui-se que ainda há um longo percurso a ser trilhado para sensibilização do público sobre a importância dos ambientes de informação digital e virtual, tais como bibliotecas digitais e museus virtuais, para fins pedagógicos ou mesmo entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE: Mediação da informação, Mediação pedagógica, Museus virtuais, Ensino, Aprendizagem, Brasil.

ABSTRACT:

This research presents a study about the uses and mediation of information through virtual museums. It reflects on this informational environment as an innovative pedagogical resource for teaching and learning at school. From this perspective, it aims to understand the teachers' perception of virtual museums as a source of information capable of enhancing student learning. For this, it analyzes the Brazilian portal Era Virtual, which houses several virtual museums and public access exhibitions. As a methodology, it is an exploratory research, through action research, carried out through a pedagogical workshop with participants of the International Pedagogy Forum. As a result, it appears that teachers know about virtual museums and consider them important for the teaching and learning of students, however, they are not yet present in pedagogical activities and practices. One of the possible factors to justify this conclusion would be the lack of structure of laboratories and school libraries that do not have adequate equipment and quality internet access. In addition, there is a lack of professionals, such as librarians, in the school. Finally, it is concluded that there is still a long way to go to raise public awareness of the importance of digital and virtual information environments, such as digital libraries and virtual museums, for educational or even entertainment purposes.

KEYWORDS: Information mediation, Pedagogical mediation, Virtual museums, Teaching, Learning, Brazil.

RESUMEN:

Esta investigación presenta un estudio sobre los usos y la mediación de la información a través de los museos virtuales. Reflexiona sobre este entorno informativo como un recurso pedagógico innovador para la enseñanza y el aprendizaje en la escuela. Desde esta

Recepción: 20 Junio 2022 | Aceptación: 22 Noviembre 2022 | Publicación: 03 Abril 2023

Cita sugerida: Chaves, I. T. y Cavalcante, L. E. (2023). Percepções docentes sobre museus virtuais no âmbito da mediação da informação e da aprendizagem. *Palavra Clave (La Plata)*, 12(2), e190. <https://doi.org/10.24215/18539912e190>



perspectiva, se pretende comprender la percepción de los docentes sobre los museos virtuales como fuente de información capaz de potenciar el aprendizaje de los alumnos. Para ello, analiza el portal brasileño Era Virtual, que alberga varios museos virtuales y exposiciones de acceso público. Desde el punto de vista de la metodología, se trata de una investigación exploratoria, a través de la investigación acción, realizada a través de un taller pedagógico con participantes del Foro Internacional de Pedagogía. Como resultado, surge que los docentes conocen los museos virtuales y los consideran importantes para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, aún no están presentes en las actividades y prácticas pedagógicas. Uno de los posibles factores para justificar esta conclusión sería la falta de estructura de laboratorios y bibliotecas escolares que no cuentan con equipos adecuados y acceso a internet de calidad. Además, faltan profesionales, como bibliotecarios, en la escuela. Finalmente, se concluye que aún queda un largo camino por recorrer para sensibilizar a la ciudadanía sobre la importancia de los entornos de información digital y virtual, como las bibliotecas digitales y los museos virtuales, con fines educativos o, incluso, de entretenimiento.

PALABRAS CLAVE: Mediación de la información, Mediación pedagógica, Museos virtuales. Enseñanza, Aprendizaje, Brasil.

1. INTRODUÇÃO

Na sociedade da informação, as pessoas estão constantemente conectadas a Internet, seja para uma pesquisa, busca de conhecimento ou mesmo entretenimento. Nesse contexto, com o crescente interesse pelos ambientes virtuais, a educação também se faz presente, ao compreender que há mídias sociais interativas que podem contribuir com o ensino-aprendizagem no espaço da escola. Nessa perspectiva estão os museus virtuais, com suas coleções digitalizadas e exposições interativas, que podem ser acessadas de qualquer lugar. Para tanto, basta ter disponível um dispositivo tecnológico como *notebook, smartphone, tablet* etc., com acesso à internet.

A criação de museus virtuais tem vários objetivos. Dentre eles, destacamos a salvaguarda da memória e do patrimônio, protegendo o acervo original, em diversos casos, de riscos e danos causados por acidentes, pragas, poluentes e catástrofes naturais, dentre outros. Além disso, é uma maneira de democratizar o acesso à informação por meio de suas coleções disponibilizadas. Por exemplo, um estudante, um professor ou pesquisador, de qualquer região do Brasil, interessado em conhecer um pouco sobre a cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais (elegida patrimônio cultural da humanidade pela *UNESCO*), poderá pesquisar e visitar, a distância, um museu virtual da referida cidade, e, por meio das coleções digitalizadas e exposições virtuais ter uma experiência estética e informativa.

Com esses avanços é possível acessar museus virtuais e digitais, onde se pode conhecer, por meio de fotos, vídeos, documentos e demais materiais audiovisuais, o que está disponível no acervo. Destacam-se, nesse cenário, os museus, os quais exibem as exposições museais em uma realidade virtualizada, com exposições 3D, possibilitando que o visitante conheça para além das obras, toda a sua estrutura arquitetônica.

Um dos problemas no exemplo anteriormente citado, entretanto, está no desconhecimento do público acerca da existência e das possibilidades de acesso a tais acervos. Mesmo que essas coleções já sejam realidade, entretanto, ainda são poucos os projetos desenvolvidos que fomentam a visita e utilização desses espaços, seja no lazer, educação ou em pesquisa.

Em pesquisa anterior, realizada diretamente com estudantes de uma escola pública de ensino médio na cidade de Fortaleza, Ceará, Chaves & Cavalcante (2020) constataram que a maioria dos alunos não sabia da existência de acervos virtuais de bibliotecas e museus. Entretanto, após a descoberta e exploração desses ambientes, durante a atividade realizada pelos pesquisadores, os alunos passaram a considerá-los importantes fontes para atividades de lazer, cultura e aprendizagem. A partir desses resultados, concluímos que seria valioso, em outro estudo, conhecer também a percepção dos professores, tendo em vista que a eles cabe a elaboração das práticas pedagógicas e das atividades a serem desenvolvidas.

Considerando o exposto, o desenvolvimento desta pesquisa busca resposta para a seguinte questão: Qual é a percepção de educadores sobre o uso de museus virtuais como fontes de informação e potencializadores do ensino-aprendizagem na escola?

Para a construção do arcabouço conceitual desta pesquisa, nos pautamos nos estudos teóricos da mediação da informação e mediação pedagógica, presentes na biblioteconomia e na ciência da informação (BCI). E, no que concerne ao estudo empírico, recorreremos à pesquisa-ação, para compreender a percepção de professores e demais profissionais do campo da educação sobre a utilização de museus virtuais como recurso pedagógico. Assim, foi realizada uma oficina no *XXI Fórum Internacional de Pedagogia* (FIPED), organizado pela Associação Internacional de Pesquisa na Graduação em Pedagogia (AINPGP). O evento ocorreu entre os dias 8 e 10 de novembro de 2021.

2. NOTAS SOBRE MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO

O campo da mediação da informação vem sendo discutido por muitos pesquisadores e pesquisadoras por intermédio de estudos de natureza teórica e empírica na BCI. O ato de mediar a informação está relacionado com diversas práticas do cotidiano; assim sendo, atravessa de forma intrínseca a atuação bibliotecária por estar inserida em diversos ambientes informacionais.

A mediação da informação pode ocorrer de maneira implícita e explícita. No primeiro caso, evidencia-se o ato de mediar sem a presença física e imediata dos usuários. Já a mediação explícita ocorre com a inevitável presença e interação entre profissionais da informação e usuários, seja esta de modo presencial ou à distância (Almeida Júnior, 2009). Como salienta o autor, por mediação compreende-se:

toda ação de interferência – realizada pelo profissional da informação –, direta ou indireta; consciente ou inconsciente; singular ou plural; individual ou coletiva; que propicia a apropriação de informação que satisfaça, plena ou parcialmente, uma necessidade informacional (Almeida Júnior, 2009, p. 92).

O conceito é importante por sua objetividade e pluralidade, envolvendo as possibilidades de mediação da informação. O autor não se preocupou em pontuar ações específicas que adentrassem no que seria a prática de mediar a informação, pelo contrário, tal conceito evidencia que o ato de mediar acontece de diferentes formas e em diferentes espaços. Além disso, não é algo estático, e sim um processo ativo e dinâmico envolvendo diversos agentes. Santos Neto (2014, p. 13) complementa ainda que a mediação da informação está presente em diversos contextos da atuação bibliotecária:

A mediação da informação está presente em todas as atividades do bibliotecário. Ela se dá no serviço de referência, no balcão de empréstimo, nas atividades culturais, na contação de histórias e, inclusive, no processamento técnico, isto é, na classificação e catalogação, no desenvolvimento de coleções, na conservação/restauração, como também nas atividades realizadas na biblioteca digital com os suportes informacionais em outros formatos (eletrônico, digital).

O autor chama a atenção para as possibilidades de realizar a mediação da informação na sua abordagem implícita, sem o contato ou interferência direta com os sujeitos. Entender esse aspecto é importante, visto que a mediação implícita da informação exige conhecimento sobre gestão, planejamento e sobre os usuários potenciais de uma unidade de informação, o que necessita de expertise e estudos oriundos da formação em Biblioteconomia, como os de uso, apropriação da informação e usuários.

Para este estudo, considera-se importante também compreender as cinco dimensões que envolvem os processos de mediação da informação de forma efetiva. Essas dimensões foram apresentadas por Gomes (2014, 2020), sendo elas: as dimensões dialógica, estética, formativa, ética e política.

A primeira dimensão, a dialógica, relaciona-se com a criação de significados pelos sujeitos que estão envolvidos na ação mediadora, realizada pelo profissional da informação, sendo a dialogia um fundamento da ação mediadora. Gomes (2014, p. 48) afirma que “na mediação consciente, a dialogia torna exequível o exercício da crítica e a observação mais clara das incompletudes e lacunas que promovem a desestabilização dos conhecimentos”. A autora ainda ressalta a importância de ser um mediador consciente, que compreenda a pluralidade de cada sujeito, o que fortalece a ideia de dialogicidade entre as partes envolvidas.

No âmbito da dimensão estética, se desenvolve no sujeito a possibilidade de reconstruir e recriar conhecimentos a partir de uma ação mediadora. Ainda nessa dimensão, é preciso acolher os sujeitos para gerar sentimento de pertença, o qual propicia a liberdade de questionamentos, indagações, novos pensamentos e o exercício da crítica (Gomes, 2014, 2020).

Algumas atividades, como a de formação do usuário, trabalham diretamente com a dimensão formativa. Essas atividades também estimulam o exercício da crítica e do debate, o que possibilita que esses sujeitos possam se apropriar da informação e agir como protagonistas sociais. Amplia-se a compreensão da dimensão formativa ao entender que:

Toda e qualquer atividade humana traz no seu âmago um caráter formativo porque está sempre ligada ao fazer, ao movimento, à ação, cuja operacionalização se dá através de um ato realizador de algo que, em certa medida acaba por inventar ou reinventar a ação e o sujeito da ação. Por outra perspectiva também observa-se que toda ação é motivada por experiências e só é concretizada na experiência. Desse modo, a experiência (o movimento inerente ao protagonismo) é condição imprescindível à mediação e à formação (Gomes, 2014, p. 54).

Gomes (2014, 2020) considera, ainda, o conceito de mediação da informação proposto por Almeida Júnior (2009) e salienta dois pontos importantes para garantir a dimensão ética na mediação da informação, sendo estes a competência e a consciência do agente mediador. Salienta a importância da “adoção de princípios que inibam a censura e o direcionamento do acesso à informação que desconsidere a igualdade de direitos e a liberdade de pensamento” (Gomes, 2014, p. 53). A dimensão ética está articulada de forma intrínseca às demais dimensões apresentadas, pois é preciso ter essa consciência durante toda a ação mediadora.

Por fim, há a dimensão política, que se desenvolve de maneira intrínseca e transversal quando todas as outras dimensões apresentadas são apreciadas em uma mediação da informação consciente. “Ao alcançar a sua dimensão política, a mediação da informação proporciona condições à tomada de consciência por parte de todos que fazem acontecer essa ação, uma consciência da condição de sujeitos políticos” (Gomes, 2020, p. 17). É preciso salientar que, embora sejam apresentadas cinco dimensões da mediação da informação, estas se entrecruzam em ligações complexas e concomitantes, não sendo processos separados, mas complementares.

A mediação da informação tem, além das cinco dimensões discutidas por Gomes (2014, 2020), um princípio norteador, que seria o do acolhimento ao usuário no processo de mediar a informação. Prado (2020) pontua que o acolhimento já vem sendo fruto de estudos em áreas como saúde pública, serviço social e educação, e é um tema que também se liga à mediação da informação:

Envolvido por este compromisso de acolhimento ao usuário, o bibliotecário tem condições de possibilitar o desenvolvimento de múltiplas oportunidades para manifestar explicitamente os valores de empatia e respeito com as diversidades sociais. Com isto, são viabilizadas as condições propícias para se construir os elos afetivos desencadeados por meio de ações profissionais em que se impera o vínculo social pela recuperação e assimilação da informação. Assim, estima-se que o envolvimento profissional com o usuário gere uma relação recíproca e caracterizada por noções de familiaridade mútua em que o bibliotecário respeita as subjetividades do usuário e este igualmente entenda a importância social da mediação da informação (Prado, 2020, p. 9).

O acolhimento se torna um princípio da mediação da informação à medida que o mediador acolhe o usuário para compreender suas necessidades informacionais, considerando todos os aspectos de complexidade e subjetividade que envolvem o sujeito. Este entendimento também se relaciona com a dimensão dialógica proposta por Gomes, e como fazeres implícitos e explícitos estudados por Almeida Júnior & Santos Neto. Segundo Prado (2020, p. 8), o acolhimento envolve “o processo de interação verbal, contendo elementos significantes tanto na mediação explícita quanto nas suas formas implícitas” de mediar informação.

O conceito de mediação da informação apresentado por Almeida Júnior (2009) demonstra a possibilidade que o profissional da informação tem de desenvolver esta de forma implícita e explícita. A partir desse conceito, Gomes (2014, 2020) mostra que a ação mediadora pode ser a responsável pelo desenvolvimento do protagonismo social dos sujeitos envolvidos.

3. MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NO AMBIENTE ESCOLAR

Forma apresentadas, anteriormente, algumas concepções sobre as possibilidades envolvendo o campo da mediação da informação e a atuação do bibliotecário, embasadas nos apontamentos de Almeida Júnior (2009), Santos Neto (2014) e Gomes (2014, 2020). Dessas reflexões teóricas iniciais é possível compreender a mediação da informação no ambiente escolar e as relações desta com a mediação pedagógica, discussão que faremos a seguir.

Assim sendo, é preciso perceber que as atividades de mediação da informação em ambiente escolar não estão limitadas à sala de aula, tampouco à biblioteca escolar. Esses dois espaços são, talvez, os mais tradicionais na escola, entretanto, não são os únicos possíveis para desenvolver uma atividade mediadora.

É comum que as escolas tenham ambiências para o desenvolvimento de práticas informacionais, por exemplo, as quadras, pátios, corredores, salas de vídeo, auditórios, laboratórios de física, química e informática, dentre outros. Esses são espaços que podem variar de acordo com a estrutura da escola.

No contexto escolar, é importante elucidar quem são os públicos reais e potenciais da ação mediadora. Ferreira & Santos Neto (2016) citam alunos como o público-alvo e os professores e bibliotecários como possíveis agentes mediadores. Entretanto, percebe-se que o docente também pode ser um dos públicos potenciais, assim como os responsáveis pelos alunos e demais membros da parte gestora da escola, uma vez que a pessoa bibliotecária pode contribuir com conhecimentos técnicos, tanto no âmbito da informação e do conhecimento para gestão, como para desenvolvimento de competência em informação e práticas de pesquisa e recuperação da informação para docência.

Logo, tanto na mediação da informação como na mediação pedagógica ocorre uma ação de interferência, já mencionada por Almeida Júnior. A diferença está em que na mediação pedagógica o agente mediador será o professor, como explicam Ferreira & Santos Neto (2016, p. 8):

Nessa mediação, o professor é o mediador, com o intuito de promover formas e métodos para que o aluno realmente se aproprie do conteúdo socializado em sala de aula. A escola é percebida como um local onde o seu propósito é ensinar e educar, num processo formativo e dialógico, distante da concepção de educação bancária refutada por Paulo Freire.

Diante do exposto, fica evidente que ambas as formas de mediação (da informação e pedagógica) já anunciadas se relacionam diretamente com a construção do conhecimento dos sujeitos de forma participativa e dialógica; e na escola percebe-se a grande ligação que a mediação pedagógica tem para o processo de ensino-aprendizagem. É certo que esta “direciona o processo de ensino e aprendizado para um trabalho em conjunto, beneficiando a pesquisa, a criatividade e, principalmente, o diálogo entre professor e aluno” (Ferreira & Santos Neto, 2016, p. 8).

Nesse diálogo mencionado pelos autores, é imprescindível a participação do bibliotecário ou da bibliotecária, visto que também contribui para o desenvolvimento dos estudantes a partir da mediação da informação e também da mediação pedagógica.

Para explicar algumas dessas potencialidades, o quadro a seguir exemplifica as possibilidades de mediação da informação e pedagógica que podem ser desenvolvidas na escola.

QUADRO 1
Relação entre mediação da informação e pedagógica.

	Mediação da informação	Mediação pedagógica
Bibliotecário	<ul style="list-style-type: none"> - Seleciona os melhores itens para consulta em relação ao tema da pesquisa escolar. - Indica leituras. - Instrui em pesquisas. - Auxilia a elaboração de trabalhos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunica a importância do uso de fontes de informação confiáveis. - Expõe os prejuízos que o plágio pode acarretar. - Apresenta o mundo da leitura e do conhecimento.
Professor	<ul style="list-style-type: none"> - Indica leituras. - Explica o objetivo das pesquisas. - Propicia a apropriação da informação aos alunos a partir de suas ações. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explicita os conteúdos em sala; - Usa diferentes recursos para o ensino. - Expõe os critérios e condições para desenvolvimento de pesquisas.

Fonte: adaptado de Ferreira & Santos Neto (2016).

No âmbito da formação de jovens e adultos, a mediação, tanto pedagógica quanto da informação que acontece na escola, se torna elemento imprescindível para o aprendizado ao longo da vida. “Em um momento caracterizado por mudanças velozes, as pessoas procuram na educação escolar a garantia de formação que lhes possibilite o domínio de conhecimentos e melhor qualidade de vida” (Kenski, 2012, p. 16).

Logo, a escola e seus múltiplos ambientes são um dos *loci* em que é desenvolvida a aprendizagem dos educandos. E, no contexto contemporâneo, é importante que muitos profissionais estejam envolvidos para que esse processo de ensino-aprendizagem aconteça de maneira efetiva, dialógica e ética. Deve-se considerar, na atualidade, as tecnologias de informação e comunicação como um elemento presente e integrante nas práticas pedagógicas. Sobre isso, Freire (2011) menciona que os sujeitos são seres que aprendem, e que o aprender é uma aventura, que ocorre na dialogia, com construção e reconstrução. E essa ideia se relaciona com as tecnologias na contemporaneidade, uma vez que constantemente os sujeitos estão aprendendo e ensinando com esses aparatos tecnológicos, sempre descobrindo novas alternativas e caminhos em um ciclo de constante aprendizado.

Os processos de mediação da informação e mediação pedagógica na escola podem ser desenvolvidos por docentes e profissionais da informação, como já foi evidenciado anteriormente, com base em Ferreira & Santos Neto (2016). Percebe-se que, em ambas as tipologias de mediação, como salientam Sacerdote & Fernandes (2016), é notória a relação existente entre usuários, mediadores e informação, todos esses sendo agentes ativos e colaborativos no processo de construção de novos conhecimentos.

4. PERCURSO METODOLÓGICO

Quanto à natureza, este estudo baseia-se nos pressupostos exploratórios e descritivos. Triviños (1987, p. 109) argumenta que “os estudos exploratórios permitem ao investigador aumentar sua experiência em torno de determinado problema”. Por isso, buscamos compreender melhor o problema de pesquisa a partir da realização de pesquisa bibliográfica, leitura e fichamento de textos selecionados sobre a temática, almejando ampliar o conhecimento e consolidar o problema de pesquisa, visto que será aumentada a familiaridade com o tema (Bufrem & Alves, 2020).

Com relação ao estudo empírico, para compreender a percepção de educadores sobre a utilização de museus virtuais como recurso pedagógico foi realizada uma oficina no FIPED, que é um evento que ocorre anualmente, voltado aos estudantes e profissionais do campo da educação, com foco nas questões pedagógicas. Na edição de 2021 o evento ocorreu em formato remoto devido à pandemia de Covid-19. Levando-se

em consideração o contexto sociopolítico, o tema da referida edição foi: “A ciência como fronteira para a resistência democrática”.

A oficina pode ser considerada como um recurso metodológico da pesquisa-ação, a qual vem sendo utilizada ultimamente em alguns estudos no âmbito da ciência da informação. É válido ressaltar que esse tipo de método “vem contribuindo com resultados práticos para o campo da CI” (Almeida, Perucchi & Freire, 2019, p. 134).

A pesquisa-ação é, portanto,

um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (Thiollent, 1986, p. 14).

Uma oficina pedagógica é uma prática previamente estabelecida para ser realizada com grupos específicos, que acontece em contextos sociais e educacionais para discussão sobre uma determinada questão. Na oficina realizada para esta pesquisa, desenvolvemos diálogo com os participantes, onde se buscou explicar o que são museus virtuais, apresentamos alguns *sites* com exposições, possibilidades de usabilidade dos museus, além de visitas virtuais em alguns ambientes virtuais museológicos, para um grupo de 17 (dezessete) participantes. É importante destacar que a atividade realizada foi parte da programação do evento, logo, não houve momento anterior ou posterior à oficina para conversar com os participantes sobre os museus virtuais e sua aplicabilidade na Educação, tudo ocorreu dentro da própria ação.

Para a coleta de dados, foi utilizado como instrumento um questionário eletrônico do *Google*, com perguntas objetivas de múltiplas escolhas e outras subjetivas, para que os participantes pudessem descrever com mais detalhes suas respostas. Bufrem & Alves (2020) mencionam algumas das vantagens desse instrumento como sua maior abrangência geográfica e a possibilidade de atingir o maior número de pessoas de forma simultânea, aspectos importantes no contexto remoto.

Na análise dos dados da oficina, utilizamos a análise de conteúdo de Bardin (2016) com criação de categorias e codificação de dados, sendo representados por gráficos, quadros e tabelas, por meio de uma abordagem qualitativa. Essa etapa de análise considera as contribuições teóricas apresentadas anteriormente a respeito da mediação da informação para realizar as inferências nos resultados.

5. A OFICINA PEDAGÓGICA E A MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO COM MUSEUS VIRTUAIS

Para desenvolver a etapa empírica desta pesquisa foi realizada uma oficina pedagógica sobre mediação da informação, com participantes do FIPED, como foi informado anteriormente. O público foi composto por profissionais e estudantes da área de educação. A atividade teve duração aproximada de uma hora e os pesquisadores apresentaram e discutiram com o público os conceitos de mediação da informação e mediação pedagógica, além de realizar com os participantes as visitas virtuais por meio do *site* Era Virtual. Após a oficina foi aplicado o questionário aos participantes para coletar dados sobre os conhecimentos e possíveis contribuições que os museus virtuais poderiam dar no âmbito do ensino-aprendizagem. A seguir, se apresentam os resultados desta etapa da pesquisa.

No primeiro momento, foi perguntado aos participantes se conheciam a existência dos museus virtuais antes da oficina e se já haviam visitado algum desses ambientes em momento anterior. As respostas dessas duas perguntas estão representadas a seguir, na Tabela 1.

TABELA 1
Conhecimento dos participantes sobre os museus virtuais.

Perguntas	Sim	Não
Você já conhecia a existência dos museus virtuais antes da oficina?	8 (47,1 %)	9 (52,9 %)
Você já visitou algum desses ambientes virtuais antes da oficina?	7 (41,2 %)	10 (58,8 %)

Fonte: dados da pesquisa.

Dos 17 participantes, 9 não conheciam a existência dos museus virtuais antes da oficina, e 10 nunca haviam visitado algum museu virtual. Em contrapartida a esse dado, 8 participantes conheciam os museus virtuais e ao menos 7 já haviam feito alguma visita antes. A compreensão de que poucas pessoas conhecem ou mesmo visitam os museus virtuais já foi relatada por Chaves & Cavalcante (2020) por meio de um estudo onde foi evidenciado que alunos de uma escola pública não conheciam ambientes virtuais como bibliotecas e museus, embora os mesmos passassem a considerar esses ambientes importantes após a realização de uma oficina pedagógica com eles.

Uma oficina pedagógica sobre essa temática permite a identificação das cinco dimensões da mediação da informação já apresentadas neste estudo, por Gomes (2014, 2019, 2020). É uma metodologia que fomenta a troca de saberes, o levantamento de dúvidas e a troca de ideias, levando à geração do conhecimento por meio da dialogicidade. O diálogo, como lembra Freire (2013), é o encontro das pessoas mediatizado pelo mundo. Nesse sentido, a oficina se torna esse ambiente de acolhimento, de apresentação e de troca de saberes, de compreender o outro e de falar de si, de suas impressões e da construção do conhecimento compartilhado. Como Gomes (2014, p. 49) pontua, é a revelação do possível e do aparentemente impossível.

O questionário identificou quais são as impressões sobre a utilização dos museus virtuais enquanto recurso interativo e de auxílio ao ensino-aprendizagem, além de buscar entender se ambientes virtuais de leitura, informação, cultura e memória foram temáticas abordadas durante a formação docente. Buscou-se saber também se o grupo investigado pretende planejar e desenvolver ações de mediação usando os museus virtuais. Os dados dessas respostas são apresentados a seguir, na tabela 2.

TABELA 2
Museus virtuais como recursos interativos e pedagógicos.

Perguntas	Concordo totalmente	Concordo	Não concordo e nem discordo	Discordo	Discordo totalmente
Os museus virtuais possuem recursos interativos e dinâmicos que tornam lúdico o ensino e aprendizado na escola.	13 (76,5 %)	3 (17,6 %)	1 (5,9 %)	0 (0 %)	0 (0 %)
Sinto falta de conteúdos sobre as temáticas relativas a ambientes virtuais de leitura, cultura e memória durante a formação docente.	6 (35,3 %)	10 (58,8 %)	1 (5,9 %)	0 (0 %)	0 (0 %)
Após o aprendizado na oficina, pretendo ver a possibilidade da utilização de museus virtuais como recurso pedagógico.	10 (58,8 %)	6 (35,3 %)	1 (5,9 %)	0 (0 %)	0 (0 %)

Fonte: dados da pesquisa.

A tabela 2 utiliza a escala *Likert*. Assim, as perguntas são apresentadas em forma de afirmações e cabe aos respondentes afirmar o nível de concordância com as assertivas. A primeira delas aponta os museus virtuais como um instrumento interativo e dinâmico, que pode tornar as atividades de ensino e aprendizado mais lúdicas. 76,5 % (N=13) concordam totalmente com a afirmação, 17,6 % (N=3) concordam, e 5,9 % (N=1) não concordam e nem discorda da afirmação.

A concordância com a afirmação leva à reflexão de que os profissionais da educação identificam nos recursos tecnológicos, nesse caso especificamente, os museus virtuais como ferramentas que podem contribuir positivamente para o desenvolvimento de atividades pedagógicas. Isso deve estar relacionado face às complexidades do processo de ensino-aprendizagem e da inserção das tecnologias de informação e comunicação nos ambientes escolares:

No âmbito dos desafios contemporâneos, podemos citar as novas formas de ensino-aprendizagem, que se revelam nos cursos a distância, salas de aula virtuais, materiais didáticos e científicos em repositórios institucionais; a interação com as tecnologias de informação e comunicação (TIC) móveis, como tablet, smartphone; novas formas de mediação relacionadas às necessidades/demandas da sociedade em rede, desenvolvimento da competência em informação ao público usuário, para que saibam manejar a informação no ambiente eletrônico e digital (Guerra, 2019, p. 61).

Guerra (2019) contextualiza alguns desafios contemporâneos envolvendo o ensino-aprendizagem e suas interrelações com a biblioteca universitária, os quais também podem ser considerados na biblioteca escolar. Foram elencadas preocupações e precauções que a biblioteca precisa ter no cenário atual, sobretudo considerando os novos recursos tecnológicos e seu valor para o desenvolvimento humano, social e educacional. É preciso, nestes termos, inovar as práticas pedagógicas, pois, segundo Daros (2018, p. 30), “a inovação na educação vem para dar novo fôlego às instituições educacionais, pois, em face da oferta abundante de informações, a mediação na aquisição do conhecimento garante a ela uma importância não superada”. Assim, os professores muitas vezes buscam novas formas de mediar o conhecimento, maximizando o aprendizado do educando.

Inovar na educação pode ser um desafio, pois, embora se fale muito em tecnologias, elas ainda não são tão exploradas como um recurso educacional. Em reportagem do jornal *O Livro* (2020) é apresentado o dado de que 80 % dos jovens brasileiros tiveram contato com a tecnologia voltada para a educação durante a pandemia. Embora a geração Z (nascidos entre 1995 e 2005) tenha grande facilidade no uso das tecnologias, isso se dá muito mais no âmbito das mídias sociais, jogos e entretenimento do que no campo educacional.

Outro aspecto, que ficou claro e possibilitou reflexões, veio a partir da segunda assertiva da tabela 2, onde se fala do estudo das temáticas envolvendo os ambientes virtuais de informação, leitura e cultura, como museus virtuais ou mesmo bibliotecas digitais. Os respondentes, de modo geral, concordaram que sentem falta dessas temáticas durante a formação docente, o que pode implicar na dificuldade de implementar atividades pedagógicas diferente das tradicionalmente desenvolvidas em sala de aula, como aulas de caráter unicamente expositivas.

Ainda na tabela 2 busca-se compreender se os participantes da oficina teriam interesse em desenvolver alguma atividade pedagógica com os museus virtuais, o que uma grande maioria considerou concordar totalmente (N=10) ou concordar (N=6). Chama-se atenção para esse item no que diz respeito a “ver a possibilidade”, pois há alguns detalhes que precisam ser considerados, como recursos tecnológicos disponíveis, acesso à internet, além do próprio planejamento para uma ação dessa natureza, que tem caráter inovador na educação. Sobre esse aspecto, Daros (2018, p. 28) pontua:

Criar condições de ter uma participação mais ativa dos alunos implica, absolutamente, a mudança da prática e o desenvolvimento de estratégias que garantam a organização de um aprendizado mais interativo e intimamente ligado com as situações reais. Por isso, a inovação na educação é essencialmente necessária. A inovação é uma das formas de transformar a educação.

A pesquisa também buscou compreender de que forma e em quais ambientes escolares poderiam ser realizadas ações de mediação pedagógica com museus virtuais. É preciso entender esses aspectos, pois conhecer o ambiente onde uma ação será desenvolvida é fundamental na etapa de planejamento. Almeida Júnior (2020) chama atenção para os espaços educacionais que passam por precariedades arquitetônicas e organizacionais, os quais, muitas vezes, são espaços negligenciados pelo poder público e direção das escolas.

A oficina quis oportunizar essa ação na *praxis* do conhecer, fazendo com que os participantes não só ouvissem sobre os museus, mas também tivessem a oportunidade de visitá-los virtualmente. Diante disso, podemos afirmar que a prática contribuiu para uma perspectiva social da mediação da informação e atuação da pessoa bibliotecária. Nesse sentido, a tabela 3, apresentada abaixo, questiona alguns pontos sobre o *site* Era Virtual, a importância da visita e de um profissional competente para realizar essas ações de mediação.

TABELA 3
Apropriação de museus virtuais.

Perguntas	Concordo totalmente	Concordo	Não concordo e nem discordo	Discordo	Discordo totalmente
Ambientes virtuais, como museus, são importantes para o aprendizado, lazer, divertimento, além de contribuir para a disseminação e apropriação da informação, cultura e memória	15 (88,2 %)	2 (11,8 %)	0 (0 %)	0 (0 %)	0 (0 %)
Para além da teoria, foi importante conhecer os museus virtuais na prática, visitando os sites propostos e com um momento de apropriação do ambiente virtual.	10 (58,8 %)	6 (35,3 %)	1 (5,9 %)	0 (0 %)	0 (0 %)
Acredito que um profissional que entenda aspectos culturais, tecnológicos e de leitura, como bibliotecários, poderiam colaborar com esses momentos pedagógicos na escola.	13 (76,5 %)	4 (23,5 %)	0 (0 %)	0 (0 %)	0 (0 %)

Fonte: dados da pesquisa.

O primeiro ponto relativo à Tabela 3 destaca a usabilidade de museus como fonte de informação para o lazer ou mesmo para o aprendizado, além de auxiliar na apropriação da informação, da cultura e da memória. Todos os participantes concordam que os museus virtuais são ambientes que contribuem para o aprendizado, além de auxiliar na apropriação cultural da informação, embora também tenha sido explicitado anteriormente que alguns dos participantes não conheciam os museus antes da oficina. Os ambientes virtuais podem ser explorados a partir de um viés potencializador da educação. E esse entendimento e mudanças de práticas devem causar implicações diretas e positivas na virtualização de museus e exposições:

Esta intenção de aprendizado no ambiente virtual é o que dá significado a este processo de virtualização, possibilitando, assim, a construção do conhecimento e de aprendizagens. Na medida em que se constitui em um ambiente educativo voltado para a cultura, podemos contar com o fortalecimento da mesma, conseqüentemente, as identidades também poderão ser fortalecidas (Petrucci, 2010, p. 21).

A virtualização por si só não é o suficiente para que ocorra a apropriação e usabilidade dos ambientes virtuais como os museus. Ainda há um percurso de sensibilização das pessoas para entender que esse espaço existe, que é gratuito e que pode auxiliar nos aspectos educativos, além de atuar como ferramenta para o entretenimento, para conhecer a cultura de outros lugares, dentre outros aspectos que podem ser observados a partir das exposições. Chaves & Cavalcante (2020, p. 45) reafirmam essa perspectiva ao destacar que:

essas instituições, conseqüentemente, asseguram o acesso à informação, à multiplicação e à preservação do patrimônio documental e cultural da humanidade. Assim, promover estratégias educativas que contribuam para a disseminação do patrimônio documental em meio virtual é contribuir com ações inovadoras no fazer pedagógico, fazendo surgir novas práticas de valorização da cultura e do conhecimento.

A prática de conhecer bibliotecas digitais e museus virtuais foi um ponto positivo elencado pelo público participante da oficina realizada por Chaves & Cavalcante (2020). Os alunos pontuaram que visitar os espaços virtuais foi um fator importante para conseguinte apropriação do ambiente. O mesmo foi percebido nesta pesquisa atual, tendo como foco os participantes do FIPED, que também concordam que a prática de visitar e conhecer os ambientes virtuais é um fator contribuinte para apropriação da informação disponibilizada nessa ambiência.

A apropriação da informação é, sem dúvida, um dos grandes desafios para os museus virtuais e sua usabilidade. Fazer com que as pessoas conheçam esses ambientes, o utilizem e percebam a importância deles é uma ação deveras trabalhosa quando se considera o contexto brasileiro, onde aspectos voltados à cultura são poucos valorizados e estimulados.

Nesse contexto, o bibliotecário pode ser um profissional de destaque no processo mediacional e de apropriação, pois, desde sua formação esse profissional conhece aspectos voltados ao tratamento, disseminação, usos e apropriação da informação, leitura, cultura, memória, patrimônio, dentre outros aspectos que concernem aos museus digitais. Os participantes, desse modo, concordam que um profissional qualificado colabora e potencializa esses momentos de mediação da informação e pedagógica com os museus virtuais. Além disso, todos os participantes também acreditam que um material instrutivo sobre atividades dessa natureza seria algo positivo, o que se relaciona com as competências do bibliotecário em desenvolver produtos informacionais, tais como guias e manuais.

Ainda no contexto da oficina de mediação da informação e pedagógica com museus virtuais, foi questionado quais palavras-chave os participantes percebiam envolvendo esse ambiente virtual. As palavras com maior destaque foram *tecnologia, virtual, museus, ludicidade, inovação, conhecimento e aprendizagem*. Entende-se que todos esses aspectos se entrecruzam numa atividade pedagógica com os museus.

Ainda na tentativa de compreender a percepção dos participantes da oficina sobre os museus virtuais, foi feita uma pergunta subjetiva e não obrigatória para que eles pudessem responder: “Como você percebe a existência desse acervo virtual e sua relação para o aprendizado em ambientes escolares?”. Dos 17 participantes, 15 responderam essa pergunta. Foram selecionadas sete respostas para serem apresentadas no quadro 2,

QUADRO 2
Resposta dos participantes.

Part.	Resposta
P1	A possibilidade de correlacionar o conhecimento dos estudantes, dos conteúdos, com os apresentados nas diversas disciplinas escolares, por meio de pesquisas, da curiosidade e da construção de cada um, resultando em novos saberes, a aprendizagem de cada educando.
P2	Com base na minha experiência, eu acredito que o acesso a acervos virtuais é extremamente positivo do ponto de vista pedagógico e, especificamente, do ponto de vista social, uma vez que a existência desses ambientes virtuais permite o conhecimento a respeito de uma série de "produtos" que não podem ser acessados facilmente pelos estudantes. Nesse sentido, tem destaque a visita virtual de importantes museus do Brasil e do mundo, contribuindo para o enriquecimento do repertório cultural daqueles que participam desses momentos. Além disso, eu acredito que a utilização de acervos virtuais auxilia na democratização do acesso à informação e às tecnologias, sobretudo em escolas cujos discentes são, em sua maioria, provenientes de classes sociais mais baixas.
P3	Percebo que ainda que sua existência seja vasta e primorosa, a presença dele é escassa em sala de aula.
P4	Acredito que o ensino precisa ser múltiplo para que os alunos possam ter várias maneiras de se identificar na aprendizagem. Logo existem alunos que amam terem a oportunidade de terem acesso ao acervo virtual em suas bagagens de conhecimento, sendo assim, acho de suma importância ter!
P5	Baseando-se na minha experiência em escolas o acesso a acervos virtuais é muito escasso, a falta de conhecimento sobre a existência deles por parte dos educadores é uma barreira que necessita ser ultrapassada.
P6	As crianças nas escolas estão, cada vez mais cedo, envolvidas com as tecnologias da informação, por conta disso, os educadores precisam utilizar dessa realidade em favor do desenvolvimento da aprendizagem das mesmas.
P7	Acredito que poderia ser mais explorado. É um recurso muito atrativo e bastante rico também. Tem muito a contribuir com o aprendizado nas escolas.

Fonte: dados da pesquisa.

As respostas dos participantes três e cinco (P3 e P5) revelam que há uma questão relacionada ao uso dos museus virtuais, que é vista como positiva, porém ambas as respostas destacam a existência de uma considerável dificuldade de utilizar esses ambientes como ferramentas pedagógicas. O respondente P5 destaca ainda o desconhecimento por parte dos educadores, elemento que também foi evidenciado anteriormente durante a pesquisa, visto que 58,8 % dos participantes nunca haviam visitado um museu virtual antes. Nesse sentido, o participante sete (P7) menciona que são espaços que poderiam ser mais explorados no ambiente escolar.

Em pesquisa no âmbito das bibliotecas digitais, Nascimento (2019) também percebe que existe o desconhecimento do grande público sobre os acervos digitais. A autora destaca que “conhecer a existência de acervos digitais não garante a apropriação das informações contidas neles” (Nascimento, 2019, p. 106), o que se nota ser uma afirmativa que também se adequa ao contexto dos museus virtuais. Isto nos leva a refletir sobre as mudanças necessárias nas práticas pedagógicas de modo a inserir as tecnologias digitais de informação e de comunicação (TDIC) no contexto escolar.

A participante seis (P6) comenta inclusive que as crianças estão entrando cada vez mais cedo num mundo guiado pelas tecnologias, e chama atenção para o papel dos educadores, que precisam utilizar esses recursos

para as atividades de aprendizagem na escola. Complementando essa ideia, a participante quatro (P4) comenta que o ensino deve ser múltiplo para proporcionar uma aprendizagem diversa, sendo os museus e outros ambientes virtuais, possibilidades para o conhecimento e aprendizagem.

Tendo em vista a crescente demanda pela busca por informação rápida e funcional, percebe-se que os museus começam a adequar suas ações comunicacionais, com o intuito de ampliar o número de visitantes, de forma a atingir públicos variados, com necessidades diversas. Diante dessa nova realidade, estabelecem-se vínculos entre alguns caminhos e possibilidades que os museus podem trilhar, contribuindo na formação intelectual desse indivíduo da sociedade da informação/conhecimento (Padilha, Café & Silva, 2010, p. 80).

As atualizações no campo da museologia têm sido constantes para que os espaços se adequem às necessidades contemporâneas. Dessa forma, muitos museus têm investido na criação de visitas virtuais de suas coleções além de *sites* com mais recursos interativos ou mesmo a entrada nas instituições das mídias sociais. Essas novas práticas ocorrem, sobretudo, em decorrência de o público estar mais presente nesses ambientes de informação digital e virtual.

Os ambientes virtuais contribuem na usabilidade e democratização da informação por ser algo de fácil acesso e uso e podem auxiliar em um ensino-aprendizagem mais dinâmico e inovador na escola. A perspectiva do participante um (P1) comunga com a ideia também defendida pelos autores deste estudo, ao propor o entrecruzamento das tecnologias, com as vivências e aprendizados do educando e do educador para a construção de um conhecimento novo. Somando-se a esse entendimento, o participante dois (P2) ressalta a importância social desses ambientes, em oportunizar o enriquecimento do repertório cultural dos estudantes, sobretudo aqueles de classes sociais menos favorecidas. Por fim, destaca-se este comentário, realizado na última pergunta onde foram solicitados comentários ou sugestões aos participantes:

Trabalho extremamente essencial e que requer adoção das práticas da mediação da informação e do conhecimento em museus virtuais como parte da formação pedagógica na educação básica. Espero que essa prática seja disseminada nas escolas para o acesso à cultura, memória para os alunos de forma acessível e não elitizado em conhecer o contexto histórico de tempo e espaço. Parabéns pelo trabalho (Participante 8).

Esses comentários alertam e trazem reflexões sobre a emergência de se mediar a informação por meio de uma abordagem que seja pedagógica e eficiente dentro das escolas, chegando aos alunos, professores, coordenadores e demais membros da comunidade escolar. Deve ser o profissional da informação o principal agente a protagonizar essas ações mediadoras, tanto numa abordagem implícita quanto explícita, impulsionando a apropriação da informação por parte dos usuários.

A informação e os processos sociais que envolvem o seu uso, apropriação e disseminação tem ficado cada vez mais complexos. A informação está a cada dia encontrando novos suportes e formas de ser registrada. Dessa forma, é preciso atenção para as novas fontes de informação que vão surgindo, sobretudo aquelas que podem auxiliar no desenvolvimento humano, social e comunitário, como àquelas que estão ligadas à leitura e à cultura.

Os museus virtuais, nesse contexto de novos ambientes de informação, são uma possibilidade para contribuir com a sociedade por meio da informação, da cultura, da história, da memória, de narrativas que desenvolvam senso crítico nos sujeitos. Dessa forma, nota-se que dentre as contribuições possíveis, existe uma potencialidade à educação, uma vez que os museus podem ampliar o conhecimento de mundo dos discentes, no encontro entre culturas e potencializando a construção do conhecimento. Nesse sentido, os museus virtuais podem ser um ambiente inovador e lúdico para apresentar novas formas de ler e aprender, estimulando o aprendizado dos educandos com o apoio das TDIC.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou compreender a percepção dos educadores a respeito dos museus virtuais como fontes de informação potencializadoras do ensino-aprendizagem. Para essa compreensão foi necessário aprofundamento teórico, conceitual e metodológico sobre mediação da informação e museus virtuais. No âmbito do estudo empírico, consideramos o FIPED um campo promissor para identificar as percepções docentes por se tratar de um espaço múltiplo e de pessoas diversas. Dentro da amostra estudada, nota-se que, embora os museus virtuais não sejam tão utilizados pelos docentes em suas atividades pedagógicas, há interesse por parte dos participantes em adentrar nessa seara envolvendo os ambientes de informação virtuais voltados à cultura.

Os ambientes de informação têm passado por transformações constantes, tanto os físicos quanto os digitais ou virtuais. Os ambientes físicos são cada vez mais dinâmicos para atender às demandas dos sujeitos. Nesse sentido, as tecnologias de informação e comunicação têm oportunizado a inserção desses ambientes também em espaços virtuais e digitais, como *sites*, redes e mídias sociais. A criação dessas ambiências digitais e virtuais se mostra como um caminho potencial para o desenvolvimento de novos estudos e pesquisas, principalmente no âmbito da BCI, a qual tem como objeto de estudo a informação, e a biblioteconomia, que por sua vez centraliza seus estudos na representação, organização, recuperação e usos da informação.

Assim, estudar os ambientes virtuais, como museus, oportuniza a criação de novos conhecimentos no entorno do patrimônio, da informação, da cultura e da memória, utilizando-se das TDIC como recurso necessário e indispensável à construção do conhecimento.

É preciso reconhecer o percurso histórico de organizações como arquivos, bibliotecas e museus, que há séculos carregam em seu fazer a preservação, conservação e disseminação da informação, da memória e do conhecimento registrado. Esses ambientes, que até alguns anos atrás estavam somente em condições físicas e presenciais, estão também na *web*, o que demanda novas competências, habilidades, atitudes e responsabilidades para que profissionais dessas áreas se apropriem não só dos ambientes físicos, mas também dos digitais e virtuais, para que se realizem ações de mediação conscientes. No tocante a esta pesquisa, nota-se que é preciso desenvolver novos projetos bem como potencializar os já existentes para sensibilizar e conscientizar a sociedade civil, e profissionais da educação e da informação sobre a existência e possibilidades de uso dos museus virtuais como um recurso pedagógico potencializador da aprendizagem.

Há um longo caminho a ser percorrido no que tange à sensibilização do público sobre a existência, o uso e a apropriação desses ambientes de informação virtual voltados à cultura e à educação. Cabe, portanto, aos profissionais que atuam em áreas, pensar e implementar ações e projetos que provoquem reflexões nos sujeitos sobre a informação e a sua importância no desenvolvimento das sociedades.

REFERÊNCIAS

- Almeida Júnior, O. F. (2009). Mediação da informação e múltiplas linguagens. *Pesquisa brasileira em ciência da informação*, 2(1), 89-103. Recuperado de <https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/article/view/170>
- Almeida Júnior, O. F. (2020). Espaços e equipamentos informacionais. Em C. R. S. Barbalho *et al.* (orgs.), *Espaços e ambientes para leitura e informação* (pp. 9-37). São Paulo: Abecin Editora.
- Almeida, J. L. S., Perucchi, V. & Freire, G. H. A. (2019). A pesquisa-ação como estratégia metodológica na ciência da informação. *Perspectivas em gestão & conhecimento*, 9(3), 130-146. Recuperado de <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/pgc/article/view/47092>
- Bardin, L. (2016). *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edição 70.
- Bufrem, L. S. & Alves, E. C. (2020). *A dinâmica da pesquisa em ciência da informação*. João Pessoa: Editora UFPB.
- Chaves, I. T. & Cavalcante, L. E. (2020). Educação patrimonial, bibliotecas e museus virtuais na escola. *Biblionline*, 16(1), 44-54. <https://doi.org/10.22478/ufpb.1809-4775.2020v16n1.53105>

- Daros, T. (2018). Por que inovar na educação? Em F. Cargo & T. Daros (orgs.), *A sala de aula inovadora. estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo* (pp. 27-33). Porto Alegre: Penso.
- Ferreira, E. S. & Santos Neto, J. A. (2016). Mediação da informação e mediação pedagógica na pesquisa escolar. *Biblioteca escolar em revista*, 5(1), 1-18. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-5894.berev.2016.108111>
- Freire, P. (2011). *Pedagogia da autonomia. saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- Freire, P. (2013). *Pedagogia do oprimido*. São Paulo: Paz e Terra.
- Gomes, H. F. (2014). A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. *Informação & informação*, 19(2), 46-59. <http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2014v19n2p46>
- Gomes, H. F. (2019). Protagonismo social e mediação da informação. *Logeion: filosofia da informação*, 5(2), 10-21. Recuperado de <https://revista.ibict.br/fiinf/article/view/4644>
- Gomes, H. F. (2020). 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*, 30(4), 1-23. <https://doi.org/10.22478/ufrpb.1809-4783.2020v30n4.57047>
- Guerra, M. A. M. A. (2019). *A contribuição da biblioteca universitária na avaliação do ensino-aprendizagem no âmbito da Educação Superior* (Tese de doutorado em Educação). Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. Recuperado de <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/50151>
- Kenski, V. M. (2012). *Educação e tecnologias. o novo ritmo da informação*. Campinas: Editora Papirus.
- Nascimento, R. S. (2019). *A mediação da leitura no âmbito das bibliotecas digitais* (Dissertação de mestrado em Ciência da Informação). Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. Recuperado de <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/49891>
- O livre. (2020). *Pesquisa mostra que ensino remoto é novidade para maioria dos jovens*. O LIVRE: Mato Grosso. Recuperado de <https://bit.ly/3oX8KXF>
- Padilha, R. C., Café, L. & Silva, E. L. (2014). O papel das instituições museológicas na sociedade da informação/conhecimento. *Perspectivas em ciência da informação*, 19(2), 68-82. Recuperado de <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/1889>
- Petrucci, M. R. (2010). *Ambientes virtuais: educação e cultura na construção do museu virtual José Américo de Almeida* (Dissertação de mestrado em Educação). Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa. Recuperado de <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/4925>
- Prado, M. A. R. (2020). O acolhimento como princípio da mediação da informação. *Revista folha de rosto*, 6(3), 5-13. <https://doi.org/10.46902/2020n3p5-13>
- Sacerdote, H. C. S. & Fernandes, J. H. C. (2016). Mediação da informação e mediação pedagógica: discussões conceituais. *Informação & informação*, 21(1), 407-425. <http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2016v21n1p407>
- Santos Neto, J. A. (2014). *Mediação Implícita da Informação no discurso dos bibliotecários da Biblioteca Central da Universidade Estadual de Londrina (UEL)* (Dissertação de mestrado em Ciência da Informação). Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Marília. Recuperado de <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/110288>
- Thiollent, M. (1986). *Metodologia da pesquisa-ação*. São Paulo: Editora Cortez.
- Triviños, A. N. S. (1987). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Editora Atlas.