

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

GT 9 – Museu, Patrimônio e Informação

PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE MUSEU VIRTUAL NO GT 9 DO ENANCIB (2015-2024)

SCIENTIFIC PRODUCTION ABOUT VIRTUAL MUSEUM IN GT 9 OF ENANCIB (2015-2024)

Italo Teixeira Chaves - Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Rafael Teixeira Chaves - Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

Marckson Roberto Ferreira de Sousa - Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Modalidade: Resumo Expandido

Resumo: Museu virtual e virtualidade são temáticas discutidas no atual contexto de cibercultura e sociedade em rede. Considerando isso, objetivou-se compreender as principais temáticas de estudo, modalidade dos trabalhos publicados e principais pesquisadores que estão atuando nesse eixo no âmbito do ENANCIB. Para isso, desenvolveu uma pesquisa exploratória e quantitativa nos anais do referido evento na última década, para identificar a produção científica sobre museus virtuais. Os resultados evidenciaram a existência de 11 investigações, 15 autores e temáticas diversas, envolvendo aspectos culturais, patrimoniais e tecnológicos. Conclui que esta temática representa um movimento de ressignificação das funções e dos espaços museológicos frente às novas tecnologias.

Palavras-chave: museu virtual; cibermuseologia; produção científica; ENANCIB.

Abstract: Virtual museums and virtuality are topics discussed in the current context of cyberculture and networked society. Considering this, the aim is to understand the main themes of study, the type of published works and the main researchers who are working in this area within the scope of ENANCIB. To this end, an exploratory and quantitative research was developed in the annals of ENANCIB over the last ten years, to identify the scientific production on virtual museums. The results showed the existence of 11 investigations, 15 authors and diverse themes, involving cultural, heritage and technological aspects. It concludes that this theme represents a movement of redefinition of museum functions and spaces in the face of new technologies.

Keywords: virtual museum; cybermuseology; scientific production; ENANCIB.

1 INTRODUÇÃO

O contexto preliminar para criação do Grupo de Trabalho (GT) 9 ocorreu durante o VIII Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação (ENANCIB), ocorrido em Salvador, em 2007, quando participantes do GT - Debates em Museologia e Patrimônio se reuniram com um interesse em comum: construir um grupo com foco no entrelace entre Museologia e Ciência da Informação.

Desse modo, buscou-se o caminho para criação de um grupo de trabalho voltado ao tema. Em 2008, por ocasião da Assembleia Geral da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

Graduação em Ciência da Informação (ANCIB), durante o IX ENANCIB, realizado na cidade de São Paulo, foi oficializada a criação do **GT 9 - Museu, Patrimônio e Informação**. No ano seguinte, o referido GT iniciou suas atividades no X ENANCIB, a ser realizado em João Pessoa. Desde então, o grupo vem atuando com o compromisso de congregar e disseminar, anualmente, investigações de pesquisadores e de estudantes de pós-graduação que contemplem as múltiplas investigações relativas aos museus nas suas variadas representações, ao patrimônio nas diversas manifestações da materialidade e intangibilidade e a presença do fenômeno social informação.

Atualmente, a ementa do GT 9 contempla as seguintes linhas investigativas: “análise das relações entre o **museu (fenômeno cultural)**, o patrimônio (valor simbólico) e a informação (processo), sob múltiplas perspectivas teóricas e práticas de análise. Museu, patrimônio e informação: interações e representações. Patrimônio musealizado: aspectos informacionais e comunicacionais” (Ancib, [2025], grifo nosso). Destaca-se o museu enquanto fenômeno cultural pelo reconhecimento desta instituição como um agente dinâmico e em constantes transformações.

Assim sendo, no cenário atual onde impera a cibercultura (Lévy, 2010), novas facetas são percebidas no âmbito museológico, sobretudo pela vertente da **cibermuseologia** (Magaldi, 2023). **Museus virtuais** passam a ser desenvolvidos e apropriados pelos visitantes como espaços para cultura, memória e informação em ambientes *web*. As formas de interação com o público visitante tornaram-se mediadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), visto que agora existem *sites*, perfis em redes sociais, exposições *online*, e, uma grande potencialidade do compartilhamento em rede (Castells, 2013) no âmbito patrimonial.

Considerando o histórico do GT 9 e sua centralidade em estudos que versam sobre museus, bem como o avanço de pesquisas envolvendo virtualização, esta pesquisa visa investigar a produção sobre museus virtuais no referido GT. Para tanto, tem como **questão norteadora**: qual o atual panorama de pesquisas sobre museus virtuais no âmbito das produções do GT 9 do ENANCIB?. Deste modo, tem como **objetivo geral** compreender as principais temáticas de estudo, modalidade dos trabalhos publicados e principais pesquisadores que estão atuando nesse eixo.

Entende-se como **justificativa** deste estudo que, com o avanço das TIC, os museus expandiram suas fronteiras para o ambiente virtual, promovendo novas formas de mediação

cultural, preservação patrimonial e interação com o público. Assim, ao examinar a produção acadêmica sobre museus virtuais no âmbito do ENANCIB, pretende-se vislumbrar as abordagens teóricas predominantes, bem como os possíveis desafios inerentes à criação de ambientes virtuais.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Esta investigação se configura como **básica**, visto que “objetiva gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da Ciência, sem aplicação prática prevista” (Silveira; Córdova, 2009, p. 34). Assim, procura evidenciar as produções sobre museus virtuais no âmbito da Ciência da Informação por meio dos anais do ENANCIB. Ademais, é também uma pesquisa **exploratória** pois visa compreender temas que não são tão explorados, assim como gerar maior familiaridade aos pesquisadores (Gil, 2022). Salienta-se que os museus virtuais se configuram como uma temática explorada no âmbito da CI, deste modo, o teor exploratório está na sistematização dos trabalhos desenvolvidos nesta temática no ENANCIB.

Para tanto, desenvolveu-se uma **pesquisa bibliográfica** na Base de Dados do ENANCIB (BENANCIB)¹, utilizando ao todo cinco termos aspeados, a saber: “museu virtual”, “museus virtuais”, “museu digital”, “museus digitais” e “virtualidade”. Nesta busca, utilizou-se o filtro relativo ao GT 9 e ao período (2015-2024). O primeiro filtro foi utilizado considerando o interesse na produção do GT 9, enquanto o segundo, por traçar os últimos dez anos como referência, para obter os trabalhos mais atuais sobre a temática estudada. Os resultados desta busca foram sintetizados no quadro 1.

Quadro 1 - Busca realizada na BENANCIB

Termo	Recuperados	Incluídos
“museu virtual”	8	7
"museus virtuais"	6	6
"museu digital"	1	1
"museus digitais	1	1
“virtualidade”	3	2
Total	19	17

Fonte: Dados da pesquisa (2025). Busca realizada em: 26 mar. 2025

¹ Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/benancib>. Acesso em: 03 abr. 2025.

Com base nos estudos recuperados, os autores realizaram leituras dos títulos, resumos e palavras-chave para definir a amostra final. Assim, considerou-se como **critério de inclusão** todo trabalho do GT 9 que falasse de museu virtual, seja numa perspectiva teórica, metodológica, estudos aplicados ou afins. Foram excluídos textos que não versavam sobre essa temática ou que estivessem em outro GT que não o 9². Ademais, houve exclusão por repetição de estudo, totalizando uma **amostra final de 11 trabalhos**.

Posto isso, considerou-se uma **abordagem quantitativa** e utilizando-se de **análise estatística básica**, buscou-se descrever: a) os trabalhos publicados por ano; b) principais áreas temáticas; e c) principais autores.

3 CIBERMUSEOLOGIA E MUSEU VIRTUAL

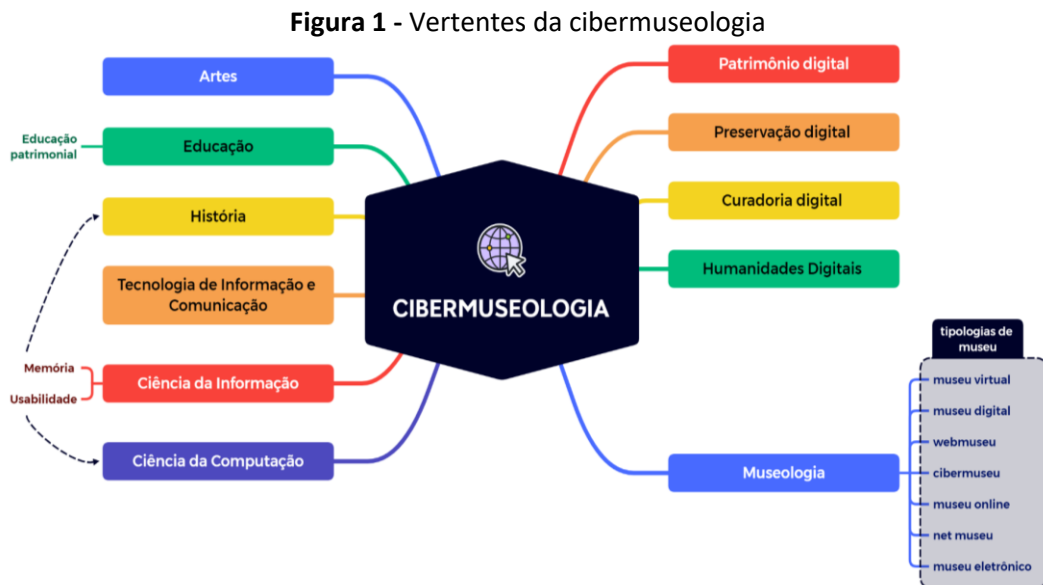
O avanço das tecnologias digitais tem promovido significativas transformações na forma como os indivíduos acessam, compartilham e produzem conhecimento. Nesse contexto, emerge o conceito de **cibercultura**, que representa uma nova configuração sociocultural resultante da disseminação das TIC. Para Lévy (2010), a cibercultura é formada por um conjunto de técnicas, práticas e valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço, redefinindo modos de sociabilidade e formas de apropriação da informação.

A cibercultura está diretamente relacionada ao que Castells (2013) denomina de **sociedade em rede**, na qual as estruturas sociais são reorganizadas em torno de redes informacionais que atravessam fronteiras físicas e institucionais. Nessa nova lógica de organização social, instituições culturais como os museus passam a se inserir de maneira diferente, incorporando elementos digitais em suas práticas de mediação e comunicação com o público.

É nesse cenário que se consolida o conceito de **museu virtual**, entendido como uma nova forma de expressão museológica que utiliza o ambiente digital como espaço de existência, interação e mediação cultural. De acordo com Magaldi (2023), os museus virtuais podem se constituir parcial ou totalmente em ambientes digitais, propondo experiências museológicas mediadas por recursos tecnológicos. Tais experiências não substituem o espaço físico do museu, mas o complementam, ampliando seu alcance e possibilitando novas formas de significação do patrimônio.

² Conjunto de dados de pesquisa: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15231604>. Acesso em: 07 ago. 2025.

O subcampo teórico que dá suporte a essas discussões é a **cibermuseologia**, que articula os estudos museológicos às dinâmicas da cultura digital. Baseando-se em Magaldi (2023, p. 196) a cibermuseologia é parte do campo maior, Museologia, “compreendendo estudos estabelecidos a partir da relação seres humanos (sociedade), culturas (instituições culturais), máquinas (eletrônicas e digitais) em um cenário específico: o ciberespaço”. A cibermuseologia reconhece o museu virtual como uma instância capaz de promover memória, educação e cidadania por meio de plataformas digitais, aproximando-se das demandas da sociedade contemporânea, marcada pela conectividade e pela ubiquidade da informação. Este movimento pode ser representado pela figura 1.



Fonte: Chaves (2024)

No âmbito da Ciência da Informação, o museu é compreendido como um espaço de produção, organização e disseminação de conhecimento. Nesse sentido, os museus virtuais se destacam como ambientes de circulação simbólica do patrimônio, nos quais a **informação musealizada** precisa ser interpretada e comunicada de maneira acessível e contextualizada. Ferreira e Rocha (2018) argumentam que o uso do termo “museu virtual” envolve implicações conceituais que exigem um olhar atento às especificidades da mediação digital, principalmente no que tange à representação do patrimônio e à interação com o público.

Assim, o estudo dos museus virtuais requer uma abordagem interdisciplinar, que considere os aspectos culturais, tecnológicos e informacionais envolvidos nesse fenômeno. A articulação entre cibercultura, museologia e Ciência da Informação permite compreender as

novas possibilidades de interação, memória e preservação no ambiente digital, reafirmando o papel do museu como agente dinâmico e em constante transformação.

4 PANORAMA DE PESQUISAS SOBRE MUSEUS VIRTUAIS: UM OLHAR PARA O GT 9 DO ENANCIB ENTRE 2015 E 2024

Há um construto interdisciplinar entre Museologia e Ciência da Informação (Araújo, 2013) que tem operacionalizado pesquisas com diferentes enfoques, entre eles está os museus virtuais, digitais, virtualidade e afins. Chaves *et al.* (2023) enfatizam como esses ambientes virtuais têm auxiliado em processos de patrimonialização, isto é, a apropriação por parte da comunidade do objeto musealizado.

Assim sendo, as pesquisas que giram em torno da temática museu virtual podem aparecer de diferentes formas, sejam com discussões conceituais e terminológicas, como observado na investigação de Ferreira e Rocha (2018), aspectos educacionais do museu virtual (Balleste; Almeida, 2021; Teixeira; Reis, 2016) ou mesmo em uma abordagem que oportunize a análise de redes sociais (Chaves; Henriques, 2019).

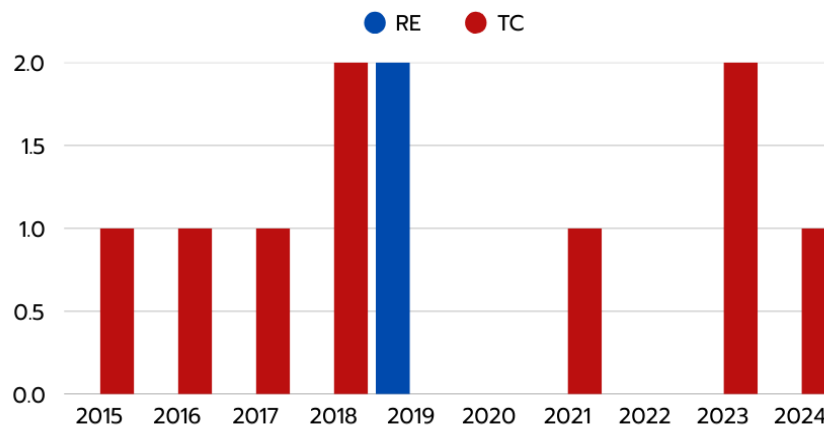
Considerando esses apontamentos, as próximas seções têm o intuito de descrever o desenvolvimento de estudos sobre museus virtuais, apresentados nos últimos dez anos, no GT 9 do ENANCIB.

4.1 Publicações e modalidade de trabalho

Para iniciar as discussões deste estudo, realizou-se o levantamento e organização dos trabalhos publicados por modalidade de trabalho e ano, representados na figura 2. Houveram 2 Resumos Expandidos (RE) e 9 Trabalhos Completos (TC). Salienta-se que dos dez anos investigados, os anos de 2020 e 2022 não tiveram estudos envolvendo a temática museus virtuais.

Figura 2 - Trabalhos sobre museus virtuais no ENANCIB (2015-2024)

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025



Fonte: Chaves, Chaves e Sousa (2025)

O levantamento realizado sobre a produção científica no GT 9 do ENANCIB evidencia um cenário ainda incipiente, porém em possível crescimento e continuidade, no que diz respeito às pesquisas sobre museus virtuais no campo da Ciência da Informação. A existência de somente 11 trabalhos no período de uma década aponta para uma lacuna importante a ser preenchida, sobretudo diante do contexto contemporâneo marcado pela intensificação das práticas de mediação em ambientes digitais nas instituições culturais, como, por exemplo, do uso de redes sociais (Chaves; Henriques, 2019).

O impacto desse fenômeno é múltiplo. No plano social, os museus virtuais ampliam o acesso democrático à cultura, permitindo que públicos diversos, inclusive aqueles geograficamente distantes ou socialmente marginalizados, possam interagir com acervos, exposições e narrativas museológicas. No campo educacional, tais ambientes favorecem novas metodologias de ensino-aprendizagem, especialmente em contextos formais e informais de educação patrimonial, como foi observado por Chaves e Cavalcante (2020).

Enfatiza-se, ainda, a compreensão museu como um fenômeno cultural (Ancib, [2025]), e, a medida que práticas, ações, atividades e afins são desenvolvidas no cenário de cibercultura, os aspectos envolvendo a cibermuseologia são fortalecidos, e, por conseguinte os museus virtuais. Desse modo, é crível que em edições futuras do ENANCIB as investigações no entorno dos museus virtuais tenham maior evidência.

4.2 Principais autores

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

Como é uma temática que está sendo pouco explorada, optou-se pelo desenvolvimento de um quadro que sistematizasse os autores que publicaram sobre museus virtuais na última década. Tais resultados estão expostos no quadro 2.

Quadro 2 - Autores que publicaram sobre museus virtuais no ENANCIB (2015-2024)

N de publicações	Autor	Filiação	N de publicações	Autor	Filiação
4	Rafael Teixeira Chaves	UFPEL	1	Italo Teixeira Chaves	UFPB
3	Rubens Ramos Ferreira	UNIRIO	1	Teresa Cristina Moletta Scheiner	UNIRIO
3	Luísa Maria Gomes de Mattos Rocha	UNIRIO	1	Valdir José Morigi	UFRGS
2	Adriana Olinto Ballesté	IBICT	1	Juliane Conceição Primon Serres	UFPEL
2	Alea de Almeida	IBICT	1	Rosali Maria Nunes Henriques	UNIRIO
1	Clotildes Avellar Teixeira	UFMG	1	Isabela de Mattos Ferreira	MAST
1	Alcenir Soares dos Reis	UFMG	1	Charles Narloch	MAST
1	Marcio Ferreira Rangel	MAST			

Fonte: Chaves, Chaves e Sousa (2025)

Há apenas 15 autores que publicaram sobre o tema na última década no ENANCIB. Destes, destaca-se o pesquisador Rafael Teixeira Chaves, da UFPEL, Rubens Ramos Ferreira e Luísa Maria Gomes de Mattos Rocha, da UNIRIO, como os pesquisadores que mais publicaram no GT 9, com 4 e 3 trabalhos publicados, respectivamente.

Ainda conforme os dados levantados, é possível observar que autores vinculados a instituições das regiões Sudeste e Sul representam a maioria no quadro de autorias dos dados coletados. Isso pode ser resultado, em parte, pela existência de cursos de graduação, e, sobretudo, Programas de Pós-Graduação na área da Museologia presente nas regiões citadas, como o curso de Museologia e Patrimônio, da UNIRIO ou Memória Social e Patrimônio Cultural, da UFPEL. Todavia, existem também autores vinculados aos Programas de Pós-Graduação em Ciência da Informação, demonstrando a interdisciplinaridade da temática.

4.3 Áreas temáticas

Considerando a interdisciplinaridade presente na Ciência da Informação e na Museologia, bem como nas possibilidades de relações teóricas e metodológicas envolvendo

as pesquisas em museus virtuais, buscou-se compreender as principais áreas temáticas de pesquisa. Para tanto, foi realizada uma tabulação das palavras-chave e sua representação por meio de uma nuvem de palavras, exibida na figura 3.

Figura 3 - Principais temáticas de pesquisa sobre museu virtual (2015-2024)



Fonte: Chaves, Chaves e Sousa (2025).

Museu virtual encontra-se no centro da figura por ser a palavra mais utilizada (n=7), além disso, outras palavras tiveram ocorrência duas vezes, sendo elas: patrimônio digital, arquitetura da informação, comunicação museológica, museu, usabilidade e musealização. As demais palavras apareceram somente uma vez.

Observa-se a diversidade temática identificada nos trabalhos, que transita entre as questões conceituais, a presença nas redes sociais e os usos pedagógicos dos museus digitais. Isso reforça o potencial interdisciplinar do tema mencionado anteriormente, conectando áreas como Museologia, Ciência da Informação, Comunicação, Educação e Tecnologia.

Magaldi (2023, p. 177), pontua que “[...] as transformações no entendimento de museu demonstram distintos olhares lançados sobre a instituição museu”. No que diz respeito a essa categoria analítica, nota-se que o museu virtual possibilita novos olhares para os

museus, reverberando em mudanças nesta instituição, embora com uma constante criticidade que reconheça que o virtual possibilita mais facilmente a apropriação do patrimônio, mas não a garante. Considera, ainda, fatores sociais que levam à exclusão social e, conseqüentemente, à exclusão digital. Assim sendo, é inerente que a temática museu virtual esteja envolta de complexas questões científicas, culturais, políticas e sociais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença do tema “museus virtuais” nas discussões acadêmicas do GT 9 do ENANCIB representa um movimento de ressignificação das funções e dos espaços museológicos frente às novas tecnologias. Trata-se de uma tentativa de compreender como os museus, tradicionalmente vinculados a suportes físicos e à materialidade do patrimônio, estão se adaptando às demandas da cibercultura e às dinâmicas da sociedade em rede.

Observa-se que, entre os autores identificados na amostra, alguns pesquisadores transitam pelo tema dos museus virtuais pontualmente, seja em uma produção específica ou como desdobramento de projetos de pós-graduação, como dissertações e teses. No entanto, não há continuidade de suas investigações nessa linha temática ao longo dos anos, o que sugere que, para parte desses autores, o interesse pelo tema não configura um eixo consolidado de pesquisa. Esse aspecto evidencia a necessidade de maior aprofundamento e consolidação teórica e metodológica sobre os museus virtuais no âmbito da Ciência da Informação, de modo a fortalecer o campo da cibermuseologia como área de investigação recorrente e sistemática.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. Museologia e Ciência da Informação: diálogos possíveis. **Museologia & Interdisciplinaridade**, Brasília, v. 2, n. 4, p. 10-27, 2013.

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. ANCIB. **Coordenações e Ementas de GT**. [São Paulo, 2025]. Disponível em: <https://ancib.org/coordenacoes-e-ementas-de-gt/>. Acesso em: 03 abr. 2025.

BALLESTÉ, Adriana Olinto; ALMEIDA, Álea Santos de. Reunião virtual de acervos de instrumentos musicais no MVIM. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 21., 2021, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro, RJ: ANCIB, 2021. p. 1-15.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 24. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2013. 630 p.

CHAVES, Italo Teixeira. **Avaliação heurística da usabilidade em museus virtuais: uma análise do Museu da Diversidade Sexual**. 2024. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2024.

CHAVES, Italo Teixeira. *et al.* Mediação da informação patrimonial em museus virtuais: potencialidades da plataforma era virtual. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, Brasília, v. 16, n. 3, p. 592–609, 2023.

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.

CHAVES, Italo Teixeira; CHAVES, Rafael Teixeira; SOUSA, Marckson Roberto Ferreira de. **Produção sobre museus virtuais no Enancib (2015-2024)**. Zenodo, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15231604>. Acesso em: 07 ago. 2025.

CHAVES, Rafael Teixeira; HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. O uso das redes sociais pelos museus virtuais brasileiros. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 20., 2019, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis, SC: ANCIB, 2019. p. 1-8.

FERREIRA, Rubens Ramos; ROCHA, Luísa Maria Gomes de Mattos. Museus virtuais: entre termos, conceitos e formatos. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 19., 2018, Londrina. **Anais [...]**. Londrina, PR: ANCIB, 2018. p. 5866-5885.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. 271 p.

MAGALDI, Monique Batista. Cibermuseologia e o virtual: definições e tipologias de museus. *In*: BRITTO, Clovis Carvalho (org.). **Os museus e o campo da informação: processos museais, Museologia e Ciência da Informação**. São Paulo: Abecin Editora, 2023. p. 173-207.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica. *In*: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (orgs.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. p. 31-47.

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

TEIXEIRA, Clotildes Madalena de Avelar; REIS, Alcenir Soares dos. Informação, memória e educação patrimonial em diálogo: a proposição do museu virtual – muvi. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 17., 2016, Salvador. **Anais** [...]. Salvador, BA: ANCIB, 2016. p. 1-19.